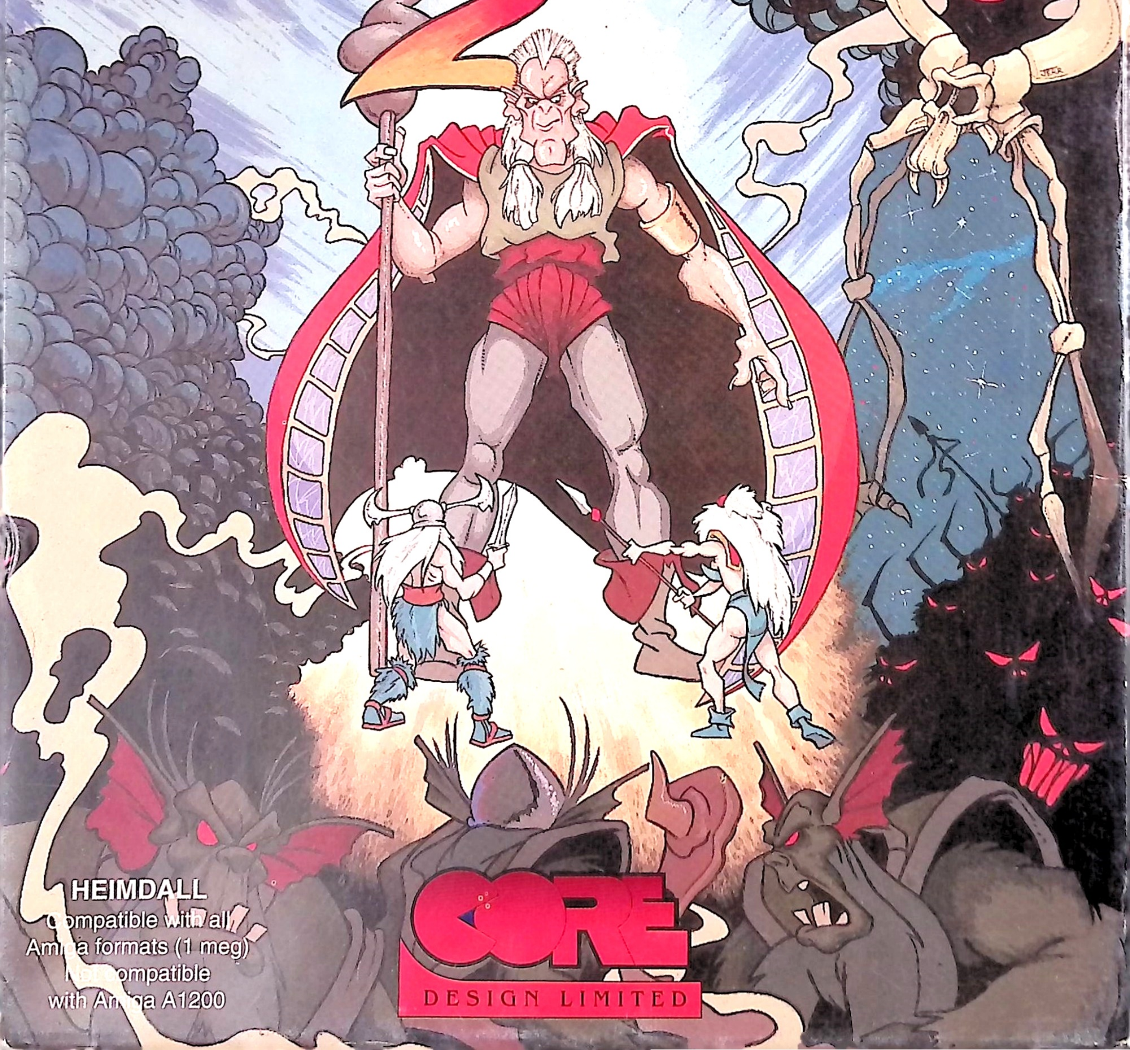
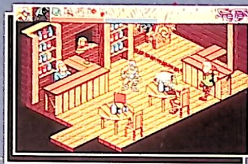
Heimdall 2


HEIMDALL
Compatible with all
Amiga formats (1 meg)
Not compatible
with Amiga A1200
CORE
DESIGN LIMITED











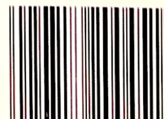
The evil Loki and his ravaging Hakrat Hordes will soon become too powerful for resistance. It is time for the Gods to intervene before all is lost. Play the role of Heimdall and sacrifice your divinity as you return to the six vast Viking lands known as Yggdrasil in a quest to recover the pieces of the Sacred Amulet and stop Loki dead in his tracks.

Il malvagio Loki e le terribili orde di Hakrat saranno tra breve troppo potenti per essere fermate. E'tempo che gli Die intervengano prima che tutto sia perduto. Calatevi nel ruolo di Heimdall e sacrificate il vostro status divino per tornare nelle vaste terre vichinghe conosciute come Yggdrasil e ritrovare i frammenti dell'Amuleto Sacro, fermando cosi l'avvento di Loki.

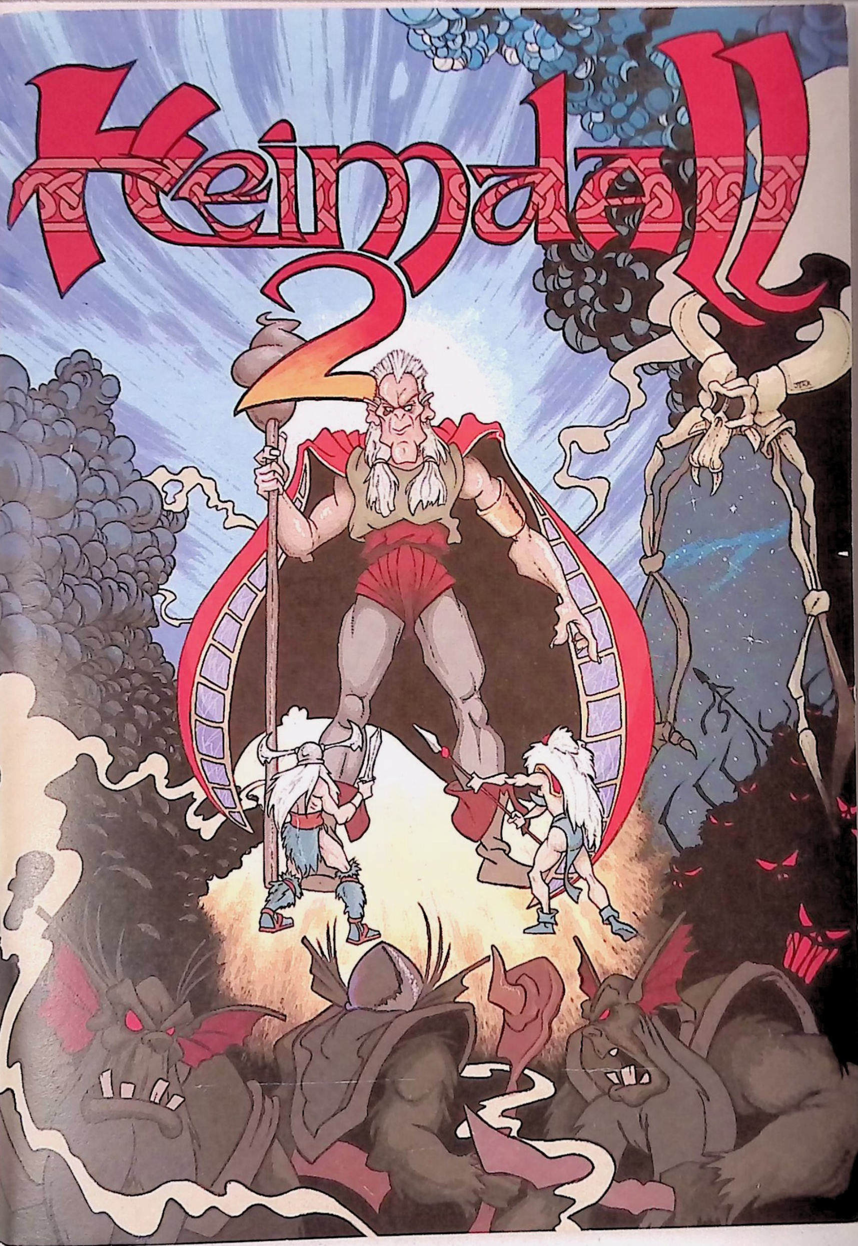


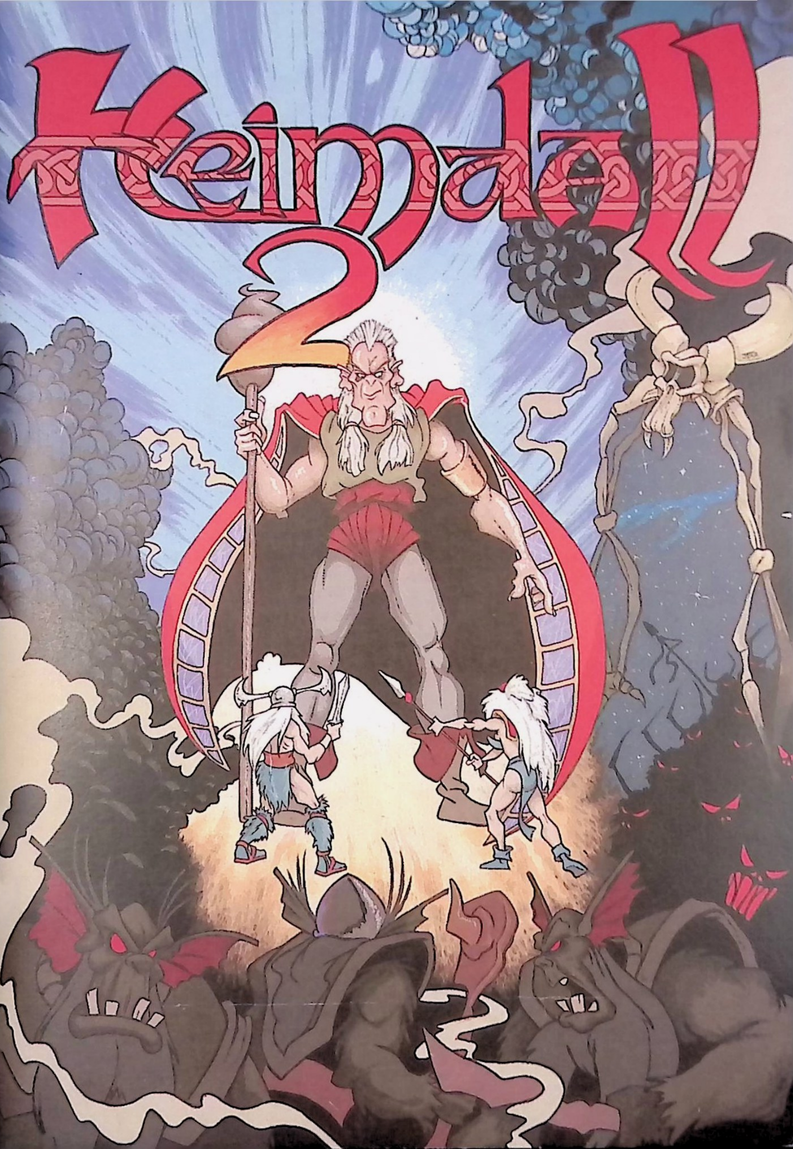


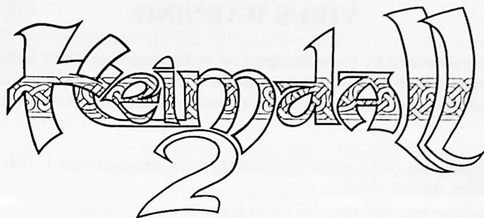




55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511


Heimdall
2


Heimdall
2



FOREWORD

"Before we go on, I'd like you to place this manual on the floor, manoeuvre your right arm over your shoulder, extend your fingers and give yourself a few pats on the back because you've just purchased one of the finest arcade adventures known to man. How do I know? Because I wrote it, that's how.

That last bit is a lie, obviously, I'm too busy being the Editor of The One, Britain's biggest and best Amiga games magazine, to spend time creating high-quality computer games like this. And, besides, God invented people like Jerr O'Carroll and Ged Keaveney, the duo behind Heimdall 2, to do that for us.

I first saw Heimdall 2 when it was nothing more than a few ideas sketched on the back of a beer mat. Rather than reviewing it there and then and mocking-up a few screenshots, we decided to cover the game's development in a three-part Work in Progress. And jolly good fun it was too.

So I now find myself in the rather unfortunate position of being the person most qualified to write the introduction to Heimdall 2's manual. But what can I say: Heimdall 2 is great? Heimdall 2 is the best game ever? I want to marry Heimdall 2?

Whatever I write makes no odds at this stage because you've already bought the game and you wouldn't have done that if you didn't think it was any good. Thankfully, it is. And that's no word of a lie.

There aren't many games I'd endorse personally but Heimdall 2 is a landmark in Amiga entertainment. Enjoy it."

Simon Byron

Editor, The One

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by **Core Design Ltd.** to be virus free. **Core Design Ltd.** accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:-

1. Before loading the disks, make sure that they are write-protected. This prevent any virus writing itself to them.
2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the master disks.
3. Never put the disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

LOADING INSTRUCTIONS

This Game requires an Amiga with at least 1 Meg of RAM.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 2.
3. Turn on the computer.
4. Insert the Amiga Kickstart disk if so prompted into the computer's internal drive. (Amiga 1000 only).
5. When the Workbench icon appears, insert disk 1 and follow the on screen instructions.

PC LOADING INSTRUCTIONS

This version requires an IBM or 100% compatible PC system with at least 640k of RAM, a hard disk drive, a VGA graphics card (256k) and monitor capable of displaying 256 colours.

We also recommend the use of a computer with at least a 20 MHz 386 processor, a Microsoft compatible mouse or a Joystick. Roland, Ad-lib and Sound blaster sound cards as well as PC speaker are supported.

Note:-

Heimdall 2 must be installed onto a hard drive.

INSTALLING ONTO A PC's HARD DRIVE

1. Insert Disk 1 into drive A or B
2. Type A: or B: (whichever drive you put your disk in and press Return)
3. Type INSTALL and press Return.

PLAYING HEIMDALL 2 FROM A HARD DRIVE

1. Type \HEIM2 at the command prompt and then press Return.
2. To Exit the game at any time press the ESC key. This will not save the game.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine, there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning correctly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load, then you may have a faulty disk.

Core Design Ltd. will replace free of charge any disks that have manufacturing or duplication defects. When returning damaged products, please return **DISKS ONLY** directly to **Core Design Ltd.** for immediate replacement.

STORYLINE

It is the Age of Ragnarok, the Age of a thousand years, that ends with the epic battle between the Gods of Asgard and the outcast former god Loki and his armies.

The Age began when Loki was exiled from Asgard and in revenge stole the weapons of the gods Thor, Odin and Frey. Heimdall, guardian of the rainbow bridge, sacrificed his divinity so that he could walk the earth in search of these stolen weapons. Once his quest was successful, he returned to Asgard with the missing weapons and regained his status as a God. This marked a bitter defeat for Loki, who swore to avenge himself against his eternal enemy, Heimdall.

Two hundred years passed in the Age of Ragnarok. In Midgard, the land of humans and Utgard, the land of strange creatures such as dwarves and giants, Loki's warriors, the Hakrats ravaged the land attacking wherever they could, from the smallest village to the largest city. Their attacks always met with resistance, some successful, some not, but the inhabitants of the world, known as Yggdrasil, were weakening and before long the Hakrats would become too powerful for any to resist at all.

In Asgard, the Gods were concerned. Unable to intervene, they could only watch as events unfolded. What they could not understand was why Loki himself did not appear with his warriors because unlike the other Gods, Loki was able to walk on the earth during Ragnarok. This was because Loki was stripped of some of his powers as a punishment for stealing the weapons from Asgard. This made him less powerful than the other Gods and therefore he did not have the same restrictions as they did.

Another puzzle was the occurrence of a few random and inexplicable incidents. Once, a village was burnt to the ground, but there were no traces of enemy tracks leading to the village. No other villages in the area were touched, and there wasn't a Hakrat within a hundred miles who could have sneaked in and attacked it. The assailants seemed to just appear, burn the village and then disappear.

Eventually, Odin the Allfather gathered the Gods in his Hall to discuss what action, if any, could be taken against Loki. As they talked they realised that if they simply defeated Loki, he would just return and continue his evil as he had done before. What they needed to do was trap Loki in such a way that he could never cause trouble again. But how? As the young Gods discussed ways of trapping Loki, Odin sat deep in thought. After a while he called them to be quiet and rose to speak.

Odin told them of the time shortly after the creation of Yggdrasil, when he and his brothers had just built Asgard, and the rest of the world was still forming into the lands that we now know - Midgard, Utgard and Niflheim. This was the time when Odin first discovered the Hall of Worlds, a magical hall which contains the gates and portals that lead to various points in the lands. Odin used the portals often as an easy

and quick means of exploring his new home. As he travelled more, he discovered the destination of each portal, and learnt a little about how the portals operated. There were however, a few strange gates in this Hall which Odin found he was unable to travel through. As he studied these gates further he began to realise that they lead not to places in the worlds of Yggdrasil, but in fact to other Halls in distant parts of the universe. These other Halls were undoubtedly each connected to entire worlds of their own, totally alien to those that Odin knew.

Intrigued, Odin was faced with the problem of opening these other gates. Travel through the normal portals was possible by possessing a magic talisman unique to that portal. Each talisman acted like a kind of key and activated the portal for use. Odin had found these talisman in various forms throughout the worlds, so he decided to search once more for a similar talisman that would operate one of these other gates.

Odin's efforts were eventually rewarded when he found a strange talisman in the tower in Niflheim. Returning with it to the Hall of Worlds he approached one of the locked gates in which a shadowy veil appeared, signalling that it was now open. With anticipation he stepped through.

As he adjusted his bearings he saw that he was in a Hall that was similar to the one he knew, but also very different. Looking around he saw that another one of the portals was open, so he strode forward and stepped through it.

The sight that greeted him was breathtaking. Asgard was as beautiful as this land, but he was awe-struck at how different it was. As he explored, he saw some of the inhabitants and disguised himself as one of their kind, so that he could pass unnoticed. As he travelled he came across a huge forest with a clearing in it's centre. In the clearing stood a strange looking building. It seemed uninhabited, so Odin entered.

Inside the building, in the centre of it's main hall, stood a pedestal that had an amulet mounted on it. This amulet was like none that Odin had ever seen before. While he was standing there, he was suddenly startled by a voice behind him. He spun around and saw before him a man who was no different from the others he had seen. The man greeted Odin, saying that all travellers were welcome, and offered the amulet to Odin as a gift from his people. Odin suspected that this strange man knew that he had actually travelled from another world yet Odin accepted the offer of his gift because he knew that the amulet had magical properties. As he took the amulet down from the pedestal, the man said that he hoped that Odin had enjoyed his visit and, without warning, Odin found himself no longer in the building but standing beside the gate in his own Hall of Worlds. He held the amulet in his hands and, troubled by this strange turn of events, he made his way back to Asgard.

Once in Asgard, Odin and his brothers inspected the amulet to see what it's purpose might be. It looked as if it was made to be worn, so they decided that the only way to find out it's purpose was to try it on. Odin's youngest brother, Vili, volunteered. As he placed it around his neck he froze, statue-like. To Odin and his brothers, watching in horror, it seemed that Vili had been killed by the amulet. Quickly they pulled the amulet from their brother and, as it fell, Vili returned to his normal self. Odin still didn't know what this amulet was but now knew it was strong enough to overpower a God. Together they broke the amulet into four pieces and cast each piece through a different portal in the Hall of Worlds. Thus they reasoned that the pieces would be separated from each other and hence the amulet would no longer be a threat. Then they returned to Asgard and put all thought of the amulet behind them.

As Odin finished his story, he sat back in his seat and waited for the other Gods to speak. As they talked, they all seemed to agree that the amulet was the means they were looking for to deal with Loki safely and permanently. There was only one option. As before, one of them had to sacrifice his divinity so that he could walk the earth in search of the amulet pieces. Only then would they be able to reconstruct the amulet and use it against Loki. The next problem was where to search. Odin suggested the answer. He reasoned that, as each piece of the amulet passed through a portal, it would be attracted to the Ro'Geld - the source of all magic in that particular world. Find a Ro'geld and there you would in all likelihood find a piece of the amulet.

The Gods listened and then finalised their plan. One of them had to travel through the portals into each world, find that world's Ro'Geld and see if a piece of the amulet was there. When they had found all the pieces they would then have to find Loki and use the completed amulet to imprison him. The next question was who should go. Heimdall's immediate thought was 'Here we go again' but Odin intervened saying that one of the younger Gods should go this time because Heimdall had gone before. Eventually Baldur, the youngest son of Odin, was chosen. Once again Thor travelled to the edge of Asgard. There he took Baldur and cast him down to Midgard in mortal form so that he could begin his search.

In Asgard, the Gods watched anxiously as Baldur travelled through the lands. Baldur was hindered by the fact that the talisman for some of the portals from the Hall of Worlds had been lost. He not only had to search for the pieces of the amulet but for the missing talisman as well.

As Baldur approached what he thought to be the first Ro'Geld, Loki appeared with a host of Hakrats. Loki had led Baldur to believe that he was approaching a Ro'Geld but it was a trap. Although Baldur was vastly outnumbered, he fought with the spirit and courage of Asgard. Many Hakrats fell before he was finally caught by a strike from Loki himself. Laughing, Loki and his remaining followers left Baldur's body where it had fallen. With sadness the Gods watched as Hela, the ruler of Niflheim, rose up from the ground to claim Baldur's body and take it back with her to her realm.

Odin mourned the loss of his son, but had to think about their next move. Despite the loss, he decided that what Baldur had attempted was still the only way that Loki could be defeated. Another had to go in his place. As soon as he spoke of this, Heimdall stood and volunteered to return. Odin knew that Heimdall was the most likely of all the Gods to succeed, because of his experience and familiarity with being mortal.

Having already lost one of their number to one of Loki's devious tricks, the other Gods insisted that Heimdall ought to at least have someone with him to watch his back. Odin at first disagreed, as no one else had any similar experience of dealing with the mortal's world. Then Thor spoke up pointing out that the Valkyries dealt with mortals all the time. Not only were the Valkyries excellent warriors but their job was conducting those mortals who had died in battle to the Halls of Valhalla.
While the Valkyries didn't normally collect such souls directly from the mortal's world but rather from the half-world of the newly dead, some experience was probably better than none. Odin had to concede and a young Valkyrie named Ursha volunteered to accompany Heimdall on his quest. Shortly thereafter, Thor, Heimdall and Ursha journeyed to the edge of Asgard and Heimdall returned once more to the land of Midgard. Only this time he was not alone...

OBJECTIVES OF THE GAME

As the player, you control Heimdall and Ursha in their quest to defeat Loki. Your main task is to find all four pieces of the amulet and use it to trap Loki. In order to find the pieces of the amulet you will need to find the Ro'Geld for each world. In order to travel between worlds, you will also need to find the talisman to open the portals in the Hall of Worlds. Along the way you should keep an eye out for any of Loki's devious schemes and thwart these wherever you can (after all, you ARE supposed to be the good guys!).

GAMEPLAY CONTROLS

Movement:

AMIGA:		Move joystick in diagonal you wish character to move in.	
PC:	**(Mouse):**	Position cursor to destination and single click left mouse key.	
	(Keyboard):	Left arrow:	Rotate character anticlockwise.
		Right arrow:	Rotate character clockwise.
		Up arrow:	Start character walking.
		Down arrow:	Halt character.

Hand to Hand Combat (Only applicable when baddies on screen):

AMIGA:	**Defend:**	Move joystick in direction you wish to defend and press fire button.
	Attack:	Press fire button when near baddy and facing them.
PC:	**Defend (Mouse):**	Position cursor roughly on baddy and double click with left mouse key.
	Defend (Keyboard):	Press 'd' to defend in direction currently facing.
	Attack (Mouse):	When near baddy, position cursor roughly on baddy and double click with right mouse key.
	Attack (Keyboard):	Press 'a' when near baddy and facing them.

Throw item/Shoot bow:

Requires that items are appropriately equipped and that the Throw Action icon on the control bar is set to 'throw projectile' rather than 'cast combat spell'.

AMIGA:		Face required direction when at a distance from baddy and press fire button.
PC:	**(Mouse):**	Position cursor roughly at required destination and single click right mouse button.
	(Keyboard):	Face required direction and press space bar.

Cast Combat spell:

Requires that the desired spell is prepared and selected as the current active spell. Also that the Throw Action icon on the control bar is set to 'Cast combat spell' rather than 'Throw projectile'.

AMIGA:		Face required direction when at a distance from baddy and press fire button.
PC:	**(Mouse):**	Position cursor roughly at required destination and single click right mouse button.
	(Keyboard):	Face required direction and press space bar.

Cast Non Combat spell:

Requires that the desired spell is prepared and is selected as the current active spell.

AMIGA and PC (Mouse):	Single click with left mouse button on the spell runes displayed on the control bar.
PC (Keyboard):	Press 's'.

Picking up items:

If the items are on the floor then simply walk over them. If not, then stand next to and facing the item and use 'push' action. NOTE: If the current active character has no free slot for items of the required category then the item will not be picked up.

Push/Operate/Give action (Does NOT apply when baddies on screen):

Requires character to be stood next to and facing the required area/item/character. For'give' action also requires item to be given to be the equipped general item.

AMIGA:	Press fire button
PC (Mouse):	Position cursor in required direction and single click left mouse key.
PC (Keyboard):	Press Enter key.

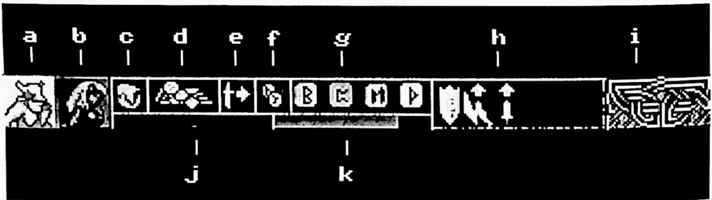
Conversation:

At various points in the game you may wish to try talking to other characters. To do so, simply walk up to them. If they want to talk they will. If not you may try again later. What they have to talk about may change as the game progresses.

World Maps

Travel from island to island within a world is conducted using the world map screens. To travel to a particular island, simply single click with the left mouse key on that island on the map and your ship will sail there. Once there, you can disembark to explore the island by again single clicking on the island with the left mouse key.

Control Bar



a) **Heimdall** — Active (NO shadow box overlaid).

b) **Ursha** — Inactive (Shadow box overlaid).
Click on either character to activate them.
A Skull graphic indicates the character is dead
AMIGA ONLY: Different graphics are used in these boxes to show that the character is wounded/poisoned.

c) **Access backpack** — Go to item screen for current active character's items.

d) **Gold counter** — PARTY total of gold pieces.

e) **Weapons or magic** — Toggle in game throw action between using projectile weapons or combat spells. A dagger icon indicates throw action causes projectile weapon to be used, a lightning bolt icon indicates throw action causes combat spell to be cast.

f) **Access spell bar** — Enter the spell creation bar.

g) **Currently selected spell** — The 4 runes show the ready for use spell.
Single click here with left mouse key to cast spell IF spell is a non combat spell.
PC ONLY: Single click here with right mouse key to cycle through the choice of prepared spells.

h) **Current active spells**

If for example a shield spell is being used, a shield symbol will be shown here while the spell lasts. The active spell symbols are:

These symbols,once on screen,mean that you have a active spell working.
(See control bar sheet for where they're used in game)

 1 PROTECTION

 2 MAGIC UP

 3 POWER UP

 4 PROTECTION FROM POISON

 5 " " FIRE

 6 " " MAGIC

All these symbols are temporary and the appropriate symbol will vanish once the spell has run out.

i) **Ro'geld indicator**

This symbol indicates your rough proximity to the nearest Ro'geld. It will change colour on a location by location basis, as you get nearer the Ro'Geld. When you are a long way the Ro'geld, it will be black and using magic will be difficult and expensive. As you get nearer the Ro'Geld it will go through blue, then red, to purple. Purple represents close proximity to the Ro'geld where magic is easier and cheaper than normal. Red represents roughly standard magic conditions.

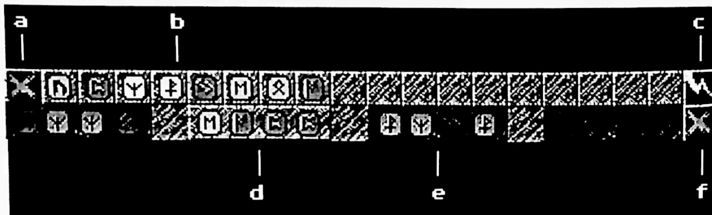
j) **Health Bar**

The length of this bar indicates the current active character's state of health relative to their maximum. **PC ONLY:** The bar turns green if character is poisoned.

k) **Mana bar**

The length of this bar indicates the current active character's mana relative to their maximum.

Spell Bar

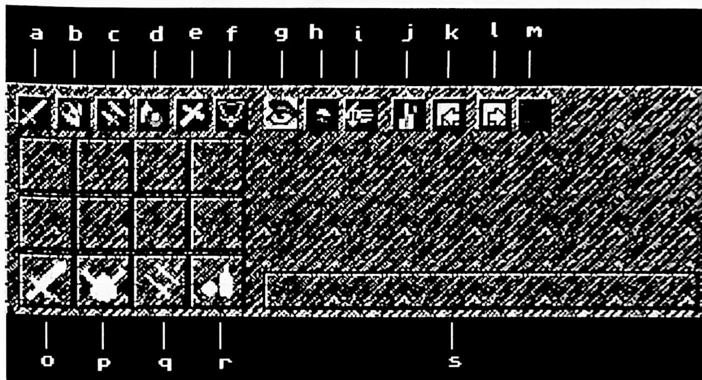


a) Exit: Once you've finished preparing your selection of spells, click here to go back to the control bar.
b) **Runes:** In these boxes will be placed the runes you find during you journey through the game. A Single Click with the left mouse key on a rune will place the rune in the next free rune slot of the currently selected spell.
c) **Cast spell:** A single click with the left mouse button will cast the currently selected spell IF it is a non-combat spell.

The second row of the spell bar is where you actually mix spells. There are 4 spell slots in which a spell can be stored. Inactive spells are overlaid with a shadow box, the currently active spell is not overlaid. To select a spell as the current active spell, single click on it with the left mouse button. To select a spell slot AND clear it at the same time, single click on it with the right mouse button. Throughout the game you will come across new combinations of runes that enable you to cast new spells. You can also experiment with rune combinations, but be warned that some spells cause you damage if you are not skilled enough to cast them and some rune combinations can have unpredictable effects.

d) **Active spell.** This is the spell that will be displayed on the control bar.
e) **Inactive spell.**
f) **Clear spell slot.** Clears the currently selected spell slot. Use if you make a mistake creating a spell or if you simply need to make room for a new spell.

Item Screen



General Operation

To do things with a displayed item you must first 'pick it up' with the cursor. When an item is 'picked up', it's name will be displayed in box 's)'.

When the cursor is placed over an item slot, the mouse keys perform the following actions:

Left key single click: Pick up' ALL of item from a filled slot OR Drop' ALL of 'picked up' item into empty slot OR exchange ALL of 'picked up' item with all of item in a filled slot.

Right key single click:' Pick up' ONE of item from a filled slot OR 'Drop' ONE of 'picked up' item into empty slot.

To exchange items between characters, 'pick' them up with the cursor and single click with the left mouse key on the control bar character icon for the other character.

To access the items of the other character whilst in the item screen, just click on the character's icon and it will switch to their backpack. N.B. This is the only way to access the items of a dead character.

Selecting the category of items displayed.

Icons 'a)' to 'f)' select the category of items displayed in the item slots. To select a category, single click the left mouse key on the required category icon.

a) **Hand to hand combat weapons.**
b) **Armour.**
c) **Throwing weapons (includes bows).**
d) **Miscellaneous:** (Food, drink, general items and arrows).

e) **Holy symbols of the Gods:** These items will help you in your quest at certain points, and can also be of general use eg: with Thor's hammer you'll be able to create lightning spells with greater ease.
f) **Talisman:** Once found, these will allow you to pass through the other gates in the Hall of Worlds.

Icons 'g)' to 'i)' operate when you have an item 'picked up' with the cursor. All are operated using a single click of the left mouse key.

g) **Look at:** A detailed description of the 'picked up' item will appear in the area below.
h) **Eat or drink:** 'picked up' item to regain strength and/or mana.
i) **Discard an item:** Character drops currently 'picked up' item.
j) **Statistics:** Current character's vital statistics (eg: strength, magic ability etc.) are displayed in the area below.
k) **Save** your current position in the game.
   AMIGA: You must have a separate formatted disk named H2save.
   If you're playing from a hard drive, the game will be automatically saved to it.
   PC: Game automatically saved to hard drive.
l) **Load:** previously saved game.
m) **Exit:** Once you've finished with the arrangement of your backpack and are happy with your choice of weapons etc., click here to re-enter the game.

<u>Equipping items for use.</u>

The 4 slots 'n)' to 'r)' are where you place the items of a given category that you wish the character to be able to use.

n) **Hand to hand combat weapon:** The character will use the weapon placed here to fight with.
p) **Armour:** The armour placed here will be treated as that actually worn by the character and will contribute to their defence and reduce the damage they take.
q) **Throwing weapons:** ANYTHING placed in this slot may be thrown using the in game throw projectile action. You may throw projectile weapons or Miscellaneous items.
   Exception: To use a bow and arrows, equip the bow in this slot and the arrows in the general items slot.
r) **Miscellaneous:** Items placed here can be given to non-player characters in the game using the push/give action when enabled.

Shops

Throughout the game you will come across shops, within which you may buy or sell goods. As you enter you have the choice of two areas to approach. To the right is the larger of the counters, where you buy items. To the left is the smaller selling counter.

To buy goods

If you wish to buy goods, walk up to one of the three sections of the counter to the right of the door. These sections are:

a) Weapons	(A sword is shown on the counter front)
b) Miscellaneous	(A jar)
c) Magic	(A scroll)

Depending on the type of goods you want, you must approach the relevant area, eg: if you want a sword, you'll approach the weapons area.

The 'keeper" will walk up to you and a screen will pop up showing the shop's stock of goods applicable to that section. Using the up and down arrows, you can scroll through the current stock of that shop. The unit price of the goods is displayed beneath each item. To do anything with an item, you have to first 'pick it up' with the cursor (this works in the same manner as when examining the contents of your backpack in the item screen). Once you have an item 'picked up' you can examine it by single clicking with the left mouse key on the eye icon. To buy the item, simply click on the character icon for the character you wish to possess the item(s) and IF you have enough party gold, the gold will be deducted from your party fund and the item(s) will be added to the backpack of the selected character. NOTE: that character must have a backpack slot available of the required type in which to place the item(s).

To sell goods

If you wish to sell goods to raise gold, or because you simply don't need them, cross to the counter on the left of the shop. A 'keeper" will await you. When you approach him a different window will appear, showing your backpack's contents. The icons at the top of this screen are the same as the item screen and allow access to the different types of items in your pack

Beneath each item is the unit price the 'keeper' is willing to buy them off you for. If you want to sell items, first pick them up with the cursor and then single click with the left mouse button on the sell icon. The item will vanish and the appropriate amount of gold will be added to your party fund.

Once you've finished selling items, click out of the window using the exit icon.

Treasure Piles

During the game you'll come across the treasure piles. These are to simply indicate that there is more than one item here. As you move over it or pick it up, a window will open that is very similar to the selling screen you find in the shop. The only difference is that there is no price listed beneath each item. If there are more than nine items, you can scroll up and down through them using the arrow keys. Selecting items and giving them to a particular character is conducted in exactly the same way as in the shop buy screen (except that they cost you nothing!)

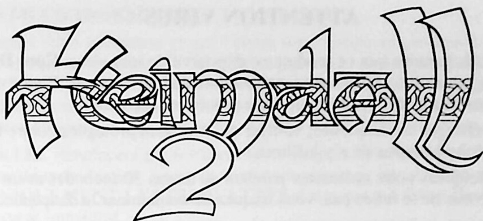
CREDITS

Obscure Inspiration (Design)	The 8th Day Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Painting by Numbers (but only up to 4) (Graphics)	Jerr O'Carroll
Bug Creation (Amiga) (Amiga Coding)	Ged Keaveney
Bug Creation (PC) (PC Coding)	Dave Keogh
Death by Audio (Music and sound effects)	Martin Iveson/Nathan McCree
Scribbled Instructions (Manual)	Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Juggling the Scribblings (Manual layouts)	Adrian Smith
EEC Food Mountain (Produced by)	Jeremy Heath-Smith
With enormous thanks to....	
Catering	Sharon O'Carroll
Very Rough In-betweener	Paul 'Bull' Bolger
Transport	Cassandra '6-points' Brown
Camera Crew	Mick and Pen
Stunts Crew	Rick, Rick, G, Al, Nick and Ed
Location Team (UK)	Trish and Paul
Location Team (Oz)	Peggy and Connor
Subtitles	Spencer and Jenny
Dubbing	Harley and Suzie
Animal Training	Ray and Kerry
Electrician	Ann Roys
Medical Support	Kath and Martin
Artistic Producers	Mum and Dad
Research	Snorri Sturlsson
Casting	The First Stone
Crash Dummies	Darren, Troy, Jamie and Davie

Special thanks to.. Mark Watson for unscrambling some of the secrets of Amiga OS.

Based on the autobiography of Odin Allfather. Photography shot on location in Iceland.

The actors in this game are professional sprites with years of experience in dying needlessly. Do not attempt to travel to Asgard without your parents' permission. All characters in this game are not ficticious (This game's creators do not wish to take the chance that they exist and therefore....All hail to Odin, Lord of Valhalla)



AVANT-PROPOS

“Avant de continuer, j’aimerais que vous posiez ce manuel par terre, que vous passiez votre bras droit par dessus votre épaule, que vous étendiez vos doigts, et que vous vous donniez quelques petites tapes dans le dos, pour vous féliciter d’avoir acheté l’un des meilleurs jeux d’arcade et d’aventure connus à ce jour.

Comment est-ce que je le sais? Parce que je l’ai écrit, aussi simple que ça!

Cette dernière ligne est un mensonge. Je suis bien trop occupé par mon rôle d’éditeur de The One, le meilleur magazine de jeux pour Amiga du Royaume Uni, pour trouver le temps de créer des jeux vidéo d’une telle qualité. De plus, Dieu a mis sur la terre des personnes comme Jerr O’Carroll et Ged Keaveney, le duo à l’origine de Heimdall 2, afin qu’ils s’en chargent pour nous.

La première fois que j’ai vu Heimdall 2, ce n’était que quelques idées griffonnées sur un bout de papier. Plutôt que d’en écrire une critique à ce moment-là et de faire la maquette de quelques écrans, nous avons décidé de suivre le développement du jeu, en trois étapes.

Nous nous sommes drôlement bien amusés.

Alors, je me retrouve maintenant dans une position très désagréable: je suis la personne la plus qualifiée pour écrire l’introduction du manuel de Heimdall 2. Mais que puis-je dire? Heimdall 2 est un jeu fantastique? Heimdall 2 est le meilleur jeu jamais vu? Je veux épouser Heimdall 2?

De toute façon, ce que j’écris n’a plus grande importance maintenant, puisque vous avez déjà acheté le jeu, ce que vous n’auriez pas fait si vous ne pensiez pas que cela en valait la peine. Heureusement, ce jeu en vaut la peine. Sans mentir.

Il y a très peu de jeux auxquels j’apporte personnellement mon soutien officiel, mais Heimdall 2 est l’un de ceux qui ont marqué l’histoire des jeux pour Amiga. Profitez-en.”

Simon Byron

Editeur de The One

ATTENTION VIRUS

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. **Core Design Ltd.** rejette toute responsabilité si ce produit est endommagé par un virus. Pour éviter le risque d'infection par virus, veuillez suivre la procédure suivante:

1. Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche les virus de s'y infiltrer.
2. Eteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer la disquettes principale.
3. N'utilisez jamais de programme anti-virus avec ces disquettes, car il détruirait les informations qu'elles contiennent.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMIGA

Ce produit nécessite un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur.
4. Insérez la disquette Amiga *Kickstart* dans le lecteur interne de l'ordinateur si on vous le demande (Amiga 1000 seulement).
5. Lorsque l'icône *Workbench* apparaît, insérez la disquette 1 et suivez les instructions à l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR PC

Pour cette version, vous avez besoin d'un IBM PC ou 100% compatible, avec au moins 640 Ko de RAM, un disque dur, une carte graphique VGA (256k) et un moniteur pouvant afficher 256 couleurs.

Nous vous recommandons également d'utiliser un ordinateur avec un processeur 386 cadencé à 20 MHz, ou supérieur, et un joystick ou une souris compatible Microsoft. Les cartes sonores Roland, Ad-lib et Sound Blaster sont supportées, ainsi que le speaker du PC.

Remarque:
Heimdall 2 doit être installé sur disque dur.

INSTALLER SUR LE DISQUE DUR D'UN PC

1. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A ou B.
2. Tapez A: ou B: (selon le lecteur dans lequel vous avez inséré la disquette) et appuyez sur Return
3. Tapez INSTALL et appuyez sur Return.

JOUER A HEIMDALL 2 A PARTIR DU DISQUE DUR

1. Tapez \HEIM2 au prompt de commande, puis appuyez sur Return.
2. Pour quitter le jeu, appuyez sur la touche ESC. Le jeu ne sera pas sauvegardé.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si vous allumez votre ordinateur et que l'écran titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème. Vérifiez les connexions de votre ordinateur, et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur fonctionne correctement (les autres logiciels se chargent normalement) et que vous ne pouvez toujours pas charger le jeu, vous devez avoir une disquette défectueuse.

Core Design Ltd. remplacera gratuitement toute disquette comportant un défaut de fabrication ou de reproduction. Lorsque vous nous renvoyez des produits endommagés, retournez **UNIQUEMENT LES DISQUETTES** directement à **Core Design Ltd.** pour un remplacement immédiat.

L'HISTOIRE

C'est l'époque de Ragnarok, l'époque d'un millier d'années, qui se termine avec la bataille épique entre les Dieux d'Asgard et l'ancien Dieu exilé, Loki, et ses armées.

Cette époque commença lorsque Loki fut exilé d'Asgard et que, pour se venger, il vola les armes des Dieux Thor, Odin et Frey. Heimdall, gardien du Pont de l'arc-en-ciel, sacrifia sa divinité afin de pouvoir parcourir la terre à la recherche des armes dérobées. Quand ses efforts furent couronnés de succès, il retourna à Asgard et retrouva son statut de Dieu. Cela fut une défaite amère pour Loki, qui jura de se venger de son éternel ennemi, Heimdall.

Deux cent ans s'écoulèrent. Les guerriers de Loki, les Hakrats, ravagèrent Midgard, le pays des humains, et Utgard, le pays des créatures étranges comme les nains et les géants, du plus petit village à la plus grande ville. Leurs attaques rencontraient toujours une résistance, qui parfois réussissait, parfois pas, mais les habitants du monde connu sous le nom d'Yggdrasil, s'affaiblissaient et, bientôt les Hakrats seraient trop puissants pour que quiconque puisse leur résister.

A Asgard, les Dieux étaient inquiets. Dans l'incapacité d'intervenir, ils devaient se contenter d'observer les événements. Mais ils ne comprenaient pas que Loki n'apparaisse pas avec ses guerriers car, contrairement aux autres Dieux, Loki pouvait marcher sur terre pendant Ragnarok. Il pouvait marcher sur terre parce qu'après avoir volé les armes d'Asgard, il avait été dépossédé de certains de ses pouvoirs. Cela l'avait rendu moins puissant que les autres Dieux, et ainsi il ne connaissait pas les mêmes restrictions qu'eux.

Mais ce n'était pas là le seul mystère: quelques incidents inexpliqués eurent lieu. Un village fut totalement brûlé, mais il n'y avait pas la moindre trace ennemie allant jusqu'au village. Aucun autre village des environs ne fut touché, et il n'y avait pas un seul Hakrat dans un rayon de 100 kilomètres qui aurait pu s'approcher furtivement et l'attaquer. Il semblait que les assaillants étaient juste apparus, qu'ils avaient brûlé le village, puis qu'ils s'étaient volatilisés.

Odin finit par rassembler les Dieux pour discuter des actions, s'il y en avait, qui pouvaient être prises contre Loki. En parlant, ils se rendirent compte que s'ils se contentaient de vaincre Loki, il reviendrait et reprendrait ses actes maléfiques comme auparavant. Ils devaient réussir à piéger Loki de façon à ce qu'il ne puisse plus causer de troubles, jamais. Mais comment? Alors que les jeunes Dieux discutaient de différentes façons de piéger Loki, Odin était plongé dans ses pensées. Un moment s'écoula, puis il leur demanda le silence et se leva pour parler.

Odin leur parla de l'époque qui avait suivi la création d'Yggdrasil, lorsque lui et ses frères venaient de construire Asgard et que le reste du monde était encore en train de se former, ce qui s'était soldé par l'apparition des pays que nous connaissons maintenant: Midgard, Utgard, et Niflheim. C'est à cette époque qu'Odin découvrit le Couloir des Mondes, un couloir magique où se trouvent des portes menant à différents endroits du pays. Odin les utilisa souvent car c'était un moyen facile et rapide de visiter sa nouvelle demeure. Au cours de ses voyages, il découvrit où menait chaque porte et comprit un peu mieux comment elles fonctionnaient. Il y avait cependant quelques portes étranges dans le Couloir, qu'Odin n'arrivait pas à passer. En les étudiant de plus près, il se rendit compte qu'elles ne menaient pas à des endroits du monde d'Yggdrasil, mais à d'autres Couloirs situés dans de lointaines régions de l'univers. Chacun de ces autres Couloirs était de toute évidence relié à un monde entier lui étant propre et complètement étranger à tous ceux qu'Odin connaissait.

Intrigué, Odin se demandait comment il était possible d'ouvrir ces autres portes. Il était possible de passer les portes normales grâce à un talisman magique, unique à chaque porte. Chaque talisman agissait un peu comme une clé et activait la porte pour qu'elle puisse être utilisée. Odin avait découvert ces talismans, sous des formes diverses, à travers les mondes, alors il décida de reprendre ses recherches dans l'espoir de trouver un talisman similaire qui opérerait l'une de ces autres portes.

Les efforts d'Odin furent enfin récompensés lorsqu'il découvrit un étrange talisman dans la tour de Niflheim. Il s'en empara et retourna au Couloir des Mondes; une fois arrivé, il s'approcha d'une des portes encore fermées et un voile d'ombre y apparut, indiquant qu'elle était désormais ouverte. Avec empressement, il passa la porte.
En regardant autour de lui, il vit qu'il se trouvait dans un Couloir semblable à celui qu'il connaissait, mais en même temps très différent. Il remarqua qu'une autre porte était ouverte; il s'avança donc et la franchit.

Ce qu'il vit alors était époustouflant. Asgard était aussi beau que ce pays, mais il était saisi par la différence qui existait cependant. Lors de ses explorations, il rencontra certains des habitants et se métamorphosa de façon à leur ressembler et à passer inaperçu. Il voyagea à travers une forêt gigantesque et, en son centre, découvrit une clairière. Là, se dressait un bâtiment étrange. Il avait l'air inhabité, alors Odin y pénétra.

A l'intérieur du bâtiment, au centre du couloir principal, il vit un piédestal sur lequel reposait une amulette. Cette amulette ne ressemblait à aucune autre. Alors qu'Odin était figé là, une voix derrière lui le fit sursauter. Il fit volte-face et vit devant lui un homme qui ressemblait à ceux qu'il avait déjà vus. L'homme le salua, en lui disant que tous les voyageurs étaient les bienvenus, et lui offrit l'amulette de la part de son peuple. Odin, ses soupçons éveillés, se demanda si cet homme étrange savait qu'il venait d'un autre monde, mais il accepta malgré tout le cadeau car il savait que l'amulette avait des pouvoirs magiques. Alors qu'il s'emparait de l'amulette sur le piédestal, l'homme dit qu'il espérait qu'Odin avait apprécié sa visite et, sans crier gare, Odin se retrouva, non pas à l'intérieur de ce bâtiment, mais près de la porte dans son propre Couloir des Mondes. Serrant l'amulette dans sa main, troublé par l'étrange tour qu'avaient pris les événements, il se mit en route pour Asgard.

A Asgard, Odin et ses frères observèrent l'amulette de plus près pour essayer de comprendre à quoi elle pouvait bien servir. On aurait dit qu'elle était faite pour être portée, alors ils décidèrent que le seul moyen de découvrir à quoi elle servait était de l'essayer. Le plus jeune frère d'Odin, Vili, se porta volontaire. Alors qu'il l'enfilait

autour de son cou, il se pétrifia, comme une statue. Aux yeux d'Odin et de ses frères, regardant avec horreur, il semblait que l'amulette venait de tuer Vili. Rapidement, ils lui arrachèrent l'amulette, et alors qu'elle tombait au sol, Vili retrouva sa forme normale. Odin ne savait toujours pas ce qu'était cette amulette, mais il savait maintenant qu'elle était assez puissante pour dominer un Dieu. Ensemble, ils brisèrent l'amulette en quatre et jetèrent chaque morceau à travers une porte différente du Couloir des Mondes. Ils pensaient que les morceaux étant ainsi dispersés, séparés, l'amulette ne serait plus une menace. Puis ils retournèrent à Asgard et décidèrent d'oublier l'existence-même de l'amulette.

Quand Odin eut fini de raconter son histoire, il s'enfonça dans son fauteuil et attendit que les autres Dieux prennent la parole. Ils tombèrent bientôt d'accord: l'amulette était le moyen qu'il cherchait pour vaincre Loki de façon efficace et définitive. Ils n'avaient donc pas le choix. Comme auparavant, l'un d'entre eux devrait renoncer à sa divinité pour pouvoir parcourir la Terre à la recherche des morceaux de l'amulette. Ce ne serait qu'alors qu'ils pourraient reconstituer l'amulette et l'utiliser contre Loki. Un problème se posait: où chercher? Odin offrit une réponse; il raisonna que, lorsque chaque morceau de l'amulette était passé à travers une porte, il aurait été attiré jusqu'au Ro'Geld, la source de magie toute-puissante dans ce monde particulier. Il fallait donc trouver le Ro'Geld, et il y aurait de fortes chances que l'un des morceaux de l'amulette se trouve à proximité.

Les Dieux écoutèrent et mirent un plan au point. L'un d'eux devrait franchir les portes menant dans chaque monde, trouver le Ro'Geld de ce monde et essayer d'y trouver un morceau d'amulette. Après avoir trouvé tous les morceaux, il leur faudrait alors trouver Loki et utiliser l'amulette entière pour l'emprisonner. Une autre question se posa donc: qui allait se lancer dans cette quête? Heimdall pensa immédiatement "Nous y revoilà!", mais Odin intervint en disant que l'un des Dieux les plus jeunes devrait y aller, car Heimdall s'en était déjà chargé une fois. Finalement, Baldur, le plus jeune fils d'Odin, fut désigné. Encore une fois, Thor se rendit jusqu'à la limite d'Asgard. Il y emmena Baldur et le projeta dans Midgard, sous une forme mortelle, pour qu'il puisse entreprendre sa quête.

A Asgard, les Dieux regardèrent anxieusement Baldur avancer à travers les terres. Il était gêné par le fait que certains talismans servant à ouvrir les portes du Couloir des Mondes avaient été perdus. Il ne devait pas seulement chercher les morceaux de l'amulette, mais également les talismans égarés.

Alors que Baldur approchait de ce qu'il pensait être le premier Ro'Geld, Loki apparut avec une horde d'Hakrats. Loki avait fait croire à Baldur qu'il approchait un Ro'Geld mais c'était un piège. Bien que Baldur fut largement dépassé en nombre, il se battit avec un courage digne d'Asgard. Il tua de nombreux Hakrats avant que Loki ne lui inflige un coup mortel. Dans des éclats de rire, Loki et ce qu'il restait de ses guerriers abandonnèrent le corps de Baldur là où il était tombé. Avec une grande tristesse, les Dieux regardèrent Hela, la souveraine de Niflheim, sortir du sol pour s'emparer du corps de Baldur et l'emmener avec elle dans son royaume.

Odin pleura la perte de son fils, mais dut réfléchir à ce qu'ils allaient pouvoir faire désormais. Malgré ce qui était arrivé, il décida que ce que Baldur avait tenté était toujours le seul moyen de vaincre Loki. Un autre d'entre eux devait aller le remplacer. Dès qu'il prononça ces paroles, Heimdall se leva et se porta volontaire pour repartir. Odin savait qu'Heimdall était le Dieu ayant le plus de chances de succès, car il savait ce qu'être mortel signifiait: il en avait déjà fait l'expérience.

Ayant déjà perdu l'un des leurs contre Loki et ses pièges sournois, les autres Dieux insistèrent pour qu'au moins, il soit accompagné de quelqu'un pouvant protéger ses arrières. Odin commença par refuser, car personne d'autre n'avait fait l'expérience du monde des mortels auparavant. Mais alors, Thor prit la parole et fit remarquer que les Valkyries étaient habituées aux mortels et à leur univers. Non seulement elles étaient d'excellentes guerrières, mais leur tâche était de conduire les mortels tombés au combat jusqu'au Hall de Valhalla. Pourtant les Valkyries n'allaient généralement pas chercher les âmes dans le monde des mortels, mais plutôt dans le demi-monde des nouveaux morts; cependant, une expérience, même peu importante, était mieux que pas d'expérience du tout. Odin dut céder et une jeune Valkyrie du nom d'Ursha se porta volontaire pour accompagner Heimdall dans sa quête. Peu de temps après, Thor, Heimdall et Ushra se mirent en route pour la limite d'Asgard et Heimdall retourna une fois de plus sur la terre de Midgard. Mais, cette fois, il n'était pas seul...

OBJECTIFS DU JEU

Vous contrôlez Heimdall et Ursha dans leur quête pour vaincre Loki. Votre tâche principale est de retrouver les quatre morceaux de l'amulette et de vous en servir pour piéger Loki. Pour trouver ces morceaux, il vous faudra trouver le Ro'Geld de chaque monde. Pour voyager d'un monde à l'autre, vous devrez également trouver les talismans pour ouvrir les portes du Couloir des Mondes. En chemin, gardez l'œil ouvert et méfiez-vous des pièges sournois de Loki; déjouez-les quand vous le pouvez.

CONTRÔLES DU JEU

<u>Mouvement:</u>

AMIGA: Déplacez le joystick en diagonale dans la direction vers laquelle vous voulez que le personnage aille.

PC: **(Souris):** Placez le curseur sur l'endroit où vous souhaitez vous rendre et appuyez sur le bouton gauche de la souris.

(Clavier):
Flèche Gauche: Fait tourner le personnage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Flèche Droite: Fait tourner le personnage dans le sens des aiguilles d'une montre.
Flèche Haut: Le personnage commence à marcher.
Flèche Bas: Le personnage s'arrête.

Combat au corps à corps (Seulement quand il y a des méchants à l'écran):

AMIGA Défense: Déplacez le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez vous défendre et appuyez sur le bouton Feu.

Attaque: Appuyez sur le bouton Feu lorsque vous êtes près d'un méchant, face à lui.

PC Défense (Souris): Placez le curseur sur le méchant et cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris.

Défense (Clavier): Appuyez sur "d" pour vous défendre dans la direction vers laquelle vous êtes tourné.

Attaque (Souris): Lorsque vous êtes près d'un méchant, placez le curseur sur le méchant et cliquez deux fois avec le bouton droit de la souris.

Attaque (Clavier): Appuyez sur "a" lorsque vous êtes près d'un méchant et que vous lui faites face.

Lancer un objet/Tirer une flèche:

Il faut que l'objet approprié soit sélectionné et que l'icône Lancer de la barre de contrôle soit réglée sur "Lancer projectile" et non pas sur "Jeter sort de combat".

AMIGA:		Tournez-vous vers le méchant, lorsqu'il est loin, et appuyez sur le bouton Feu.
PC:	**(Souris):**	Placez le curseur sur la destination de votre choix et cliquez une fois avec le bouton droit de la souris.
	(Clavier):	Tournez-vous dans la direction appropriée et appuyez sur la barre d'espacement.

Jeter sort de combat:

Il faut que le sort désiré soit préparé et sélectionné comme étant le sort actif actuel, et aussi que l'icône Lancer de la barre de contrôle soit réglée sur "Jeter sort de combat" et non pas sur "Lancer projectile".

AMIGA:		Tournez-vous vers le méchant quand il est loin et appuyez sur le bouton Feu.
PC:	**(Souris):**	Placez le curseur sur la destination désirée et cliquez avec le bouton droit de la souris.
	(Clavier):	Tournez-vous dans la direction appropriée et appuyez sur la barre d'espacement.

Jeter sort de non-combat

Il faut que le sort désiré soit préparé et sélectionné comme étant le sort actif actuel.

AMIGA et PC (Souris):		Cliquez sur les runes de sort affichées sur la barre de contrôle avec le bouton gauche de la souris.
PC	**(Clavier):**	Appuyez sur "s".

Ramasser un objet:

Si l'objet est par terre, marchez dessus. Sinon, placez vous près de l'objet en lui faisant face et utilisez l'action "Pousser". REMARQUE: Si le personnage actif actuellement sélectionné n'a plus d'emplacement libre pour des objets de la catégorie appropriée, alors l'objet ne sera pas ramassé.

Pousser/Opérer/Donner (Seulement quand il n'y a pas de méchants à l'écran):

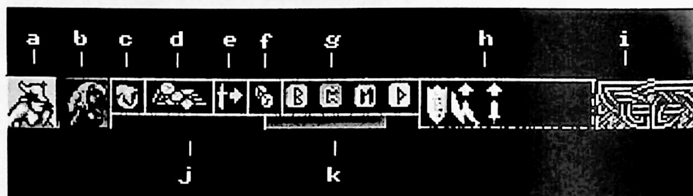
Il faut que le personnage soit debout, face à l'endroit/l'objet/le personnage approprié. Pour "donner", il faut également que l'objet que vous désirez donner soit l'objet général sélectionné.

AMIGA:		Appuyez sur le bouton Feu.
PC	**(Souris):**	Placez le curseur sur la direction appropriée et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
PC	**(Clavier):**	Appuyez sur Enter.

Conversation:
A certains moments dans le jeu, vous voudrez peut-être parler aux autres personnages. Pour parler à un personnage, marchez jusqu'à lui. S'il veut vous parler, il le fera. Sinon, vous pouvez toujours essayer à nouveau plus tard. Ce que les personnages ont à dire peut changer au fur et à mesure que le jeu avance.

Cartes des mondes
Pour voyager d'île en île dans un monde, vous devez utiliser les écrans cartes des mondes. Pour vous rendre sur une île particulière, cliquez sur cette île sur la carte avec le bouton gauche de la souris et votre bateau s'y rendra. Une fois arrivé, vous pouvez débarquer pour explorer l'île: il vous suffit de cliquer à nouveau sur l'île avec le bouton gauche de la souris.

Barre de contrôle



a) **Heimdall**	Actif (PAS de case sombre en superposition)
b) **Ursha**	Inactive (Case sombre en superposition) Cliquez sur un personnage pour l'activer Un crâne indique que le personnage est mort **AMIGA SEULEMENT:** Différents graphiques apparaissent dans ces cases pour indiquer que le personnage est blessé/empoisonné.
c) **Accès au sac à dos**	Allez à l'écran des objets pour les objets du personnage actif actuel.
d) **Compteur d'or**	Total des pièces d'or du GROUPE.
e) **Armes ou magie**	Faites alterner l'action Lancer entre les armes à projectiles et les sorts de combat. Une icône Dague indique que c'est Lancer projectile qui est sélectionné, un éclair indique que c'est Jeter sort de combat.
f) **Accéder à la barre de sorts**	Pour accéder à la barre de création de sorts.

g) Sort actuellement sélectionné Les 4 runes montrent le sort prêt à être utilisé.

Cliquez une fois à cet endroit avec le bouton gauche de la souris pour jeter le sort si ce n'est pas un sort de combat.

PC SEULEMENT: Cliquez une fois à cet endroit avec le bouton droit de la souris pour faire défiler les sorts préparés.

h) Sorts actifs actuels Si, par exemple, un sort Bouclier est utilisé, un symbole Bouclier apparaîtra ici pendant la durée du sort. Les symboles des sorts actifs sont:

These symbols, once on screen, mean that you have a active spell working.
(See control bar sheet for where they're used in game)

1 PROTECTION

2 MAGIC UP

3 POWER UP

4 PROTECTION FROM POISON

5 " " FIRE

6 " " MAGIC

Tous ces symboles sont temporaires et le symbole approprié disparaîtra une fois que le sort est terminé.

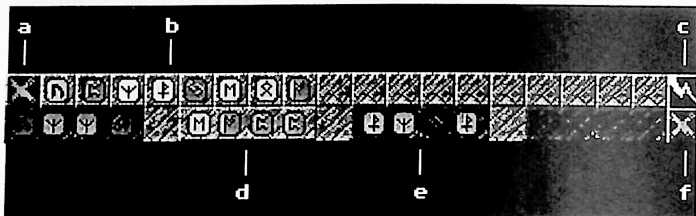
i) **Indicateur de Ro'Geld** Ce symbole indique la distance approximative à laquelle vous vous trouvez du Ro'Geld le plus proche. Il changera de couleur selon l'endroit, lorsque vous vous rapprocherez du Ro'Geld. Lorsque vous êtes loin du Ro'Geld, il sera noir et utiliser la magie sera difficile et cher. Au fur et à mesure que vous vous rapprocherez du Ro'Geld, il deviendra bleu, puis rouge, puis violet. Quand il est violet, cela signifie que vous êtes très près du Ro'Geld, et que la magie est plus facile et moins chère à utiliser que d'habitude. Le rouge représente les conditions standard d'utilisation de la magie.

j) **Barre d'énergie** La longueur de cette barre indique l'état de santé du personnage actif actuel par rapport à son énergie maximum.

PC SEULEMENT: La barre devient verte si le personnage est empoisonné.

k) **Barre de manne** La longueur de cette barre indique la manne du personnage actif actuel par rapport à son maximum.

Barre de sorts

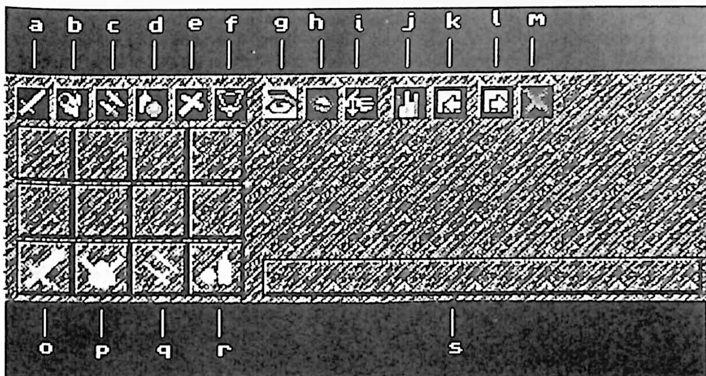


a) **Sortie:** Quand vous avez terminé votre sélection de sorts, cliquez ici pour retourner à la barre de contrôle.
b) **Runes:** Les runes que vous trouverez lors de votre voyage seront placées dans ces cases. Si vous cliquez sur une rune avec le bouton gauche de la souris, elle sera placée dans le prochain emplacement Rune libre du sort actuellement sélectionné.
c) **Jeter sort:** Cliquez avec le bouton gauche de la souris et le sort actuellement sélectionné sera jeté SI c'est un sort de non-combat.

La deuxième rangée de la barre de sorts est l'endroit où vous mélangez les sorts. Il y a 4 emplacements Sorts où un sort peut être stocké. Les sorts inactifs sont recouverts d'une case sombre, le sort actif actuel n'est pas recouvert. Pour sélectionner un sort comme sort actif actuel, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour sélectionner un emplacement Sort ET le vider en même temps, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Pendant le jeu, vous rencontrerez de nouvelles combinaisons de runes qui vous permettront de jeter de nouveaux sorts. Vous pouvez également vous amuser à modifier les combinaisons de runes et à en créer de nouvelles, mais faites attention! Certains sorts vous font du mal si vous n'êtes pas assez qualifié pour les jeter et certaines combinaisons de runes peuvent avoir des effets imprévisibles.

d) **Sort actif.** C'est le sort qui apparaîtra sur la barre de contrôle.
e) **Sort inactif.**
f) **Vider Emplacement Sort.** Vide l'emplacement Sort actuellement sélectionné. Utilisez cette option si vous avez commis une erreur en créant un sort ou simplement si vous avez besoin de place pour un nouveau sort.

Ecran des objets



Fonctionnement général

Pour faire quelque chose avec l'objet affiché, vous devez d'abord le "ramasser" avec le curseur. Lorsqu'un objet est "ramassé", son nom apparaîtra dans la case "s)".

Lorsque le curseur se trouve sur l'emplacement d'un objet, les boutons de la souris permettent d'effectuer les actions suivantes:

Bouton gauche, une fois: "Ramasser" TOUS les objets d'un emplacement OU "lâcher" TOUS les objets "ramassés dans un emplacement vide OU échanger TOUS les objets ramassés contre tous les objets d'un emplacement plein.

Bouton droit, une fois: "Ramasser" UN objet d'un emplacement OU "lâcher" l'UN des objets ramassés dans un emplacement vide.

Pour que les personnages échangent des objets, "ramassez" les objets avec le curseur et cliquez sur l'icône de l'autre personnage sur la barre de contrôle, avec le bouton gauche de la souris.

Pour accéder aux objets de l'autre personnage lorsque vous êtes à l'écran des Objets, cliquez sur l'icône du personnage et vous passerez à son sac à dos. N.B.: C'est le seul moyen d'accéder aux objets d'un personnage mort.

Sélectionner la catégorie d'objets affichés.

Les icônes "a)" à "f)" sélectionnent la catégorie d'objets affichés dans les emplacements pour objets. Pour sélectionner une catégorie, cliquez sur l'icône de la catégorie de votre choix avec le bouton gauche de la souris.

a) **Armes de combat au corps à corps.**
b) **Armure.**
c) **Lancer armes (arcs y compris).**
d) **Divers:** (Nourriture, boissons, objets généraux et flèches).
e) **Symboles sacrés des Dieux:** Ces objets vous aideront à certains moments de votre quête, et peuvent également avoir une utilité générale: par exemple, avec le marteau de Thor, vous pourrez créer des sorts de tonnerre plus facilement.
f) **Talismans:** Quand vous les aurez trouvés, ils vous permettront de passer par les autres portes du Couloir des Mondes.

Les icônes "g)" à "i)" sont actives lorsque vous avez "ramassé" un objet avec le curseur. Pour les utiliser, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

g) **Regarder:** Une description détaillée de l'objet "ramassé" apparaîtra en-dessous.
h) **Manger ou boire l'objet:** "ramassé" pour restaurer votre énergie et/ou votre manne.
i) **Jeter un objet:** Le personnage lâche l'objet actuellement "ramassé".
j) **Statistiques:** Les statistiques actuelles du personnage actuellement sélectionné (force, dons magiques, etc.) sont affichées en-dessous.
k) **Sauve:** Garder votre position actuelle dans le jeu.
AMIGA: Il vous faut une disquette formatée intitulée H2save.
Si vous jouez à partir du disque dur, le jeu sera automatiquement sauvegardé dessus.
PC: Le jeu est automatiquement sauvegardé sur le disque dur.
l) **Charger:** Le jeu précédemment sauvegardé.
m) **Sortie:** Lorsque votre sac à dos est prêt et que vous êtes satisfait du choix de vos armes, etc., cliquez ici pour reprendre le jeu.

Sélectionner des objets pour les utiliser.

Les 4 emplacements "n)" à "r)" sont les emplacements où vous placez les objets d'une catégorie donnée que vous voulez que le personnage puisse utiliser.

n) **Arme de combat au corps à corps:** Le personnage utilisera l'arme qui se trouve ici pour se battre.
p) **Armure:** L'armure qui se trouve ici sera traitée comme si elle était portée par le personnage, elle contribuera à sa défense et réduira la quantité de dommages qu'il subit.
q) **Lancer armes:** TOUT ce qui se trouve dans cet emplacement peut être lancé en utilisant l'action "lancer projectile". Vous pouvez lancer des projectiles ou des objets divers.
Exception: Pour utiliser l'arc et les flèches, placez l'arc dans cet emplacement et les flèches dans l'emplacement "Objets généraux".
r) **Divers:** Les objets placés ici peuvent être donnés à des personnages contrôlés par l'ordinateur en utilisant l'action "Pousser/donner" lorsqu'elle est activée.

Boutiques

Pendant le jeu, vous rencontrerez des boutiques, dans lesquelles vous pouvez acheter ou vendre des objets. Lorsque vous entrez, vous pouvez vous approcher de deux zones. A droite, se trouve le plus grand des deux comptoirs, où vous achetez des objets. A gauche, vous trouverez un comptoir plus petit, où vous pouvez vendre des objets.

Pour acheter des objets

Si vous voulez acheter des objets, marchez jusqu'à l'une des trois sections du comptoir se trouvant à droite de la porte. Ces sections sont les suivantes:

a) Armes	(Vous verrez une épée sur le comptoir)
b) Divers	(Une jarre)
c) Magie	(Un parchemin)

Selon le type d'objets que vous voulez, vous devez vous approcher de la section appropriée; par exemple, si vous voulez une épée, approchez-vous de la section Armes.

Le commerçant s'approchera de vous et un écran apparaîtra, avec les objets en stock pour cette section. Avec les flèches Haut et Bas, vous pouvez passer le stock de la boutique en revue. Le prix à l'unité est affiché sous chaque objet. Pour faire quoi que ce soit avec un objet, vous devez d'abord le "ramasser" avec le curseur (de la même façon que lorsque vous examinez le contenu de votre sac à dos à l'écran des objets). Lorsque vous avez "ramassé" un objet, vous pouvez l'examiner en cliquant sur l'icône Œil avec le bouton gauche de la souris. Pour acheter cet objet, cliquez sur l'icône du personnage à qui vous voulez que cet (ces) objet(s) aille(nt) et SI vous avez assez d'or, le prix de l'objet sera déduit de l'or du groupe et l'objet ou les objets sera/seront ajouté(s) au contenu du sac à dos du personnage sélectionné. REMARQUE: Ce personnage doit avoir un emplacement du type approprié libre dans son sac à dos pour pouvoir y placer l'objet.

Pour vendre un objet

Si vous désirez vendre un objet pour obtenir de l'or, ou simplement parce que vous n'en avez pas besoin, allez au comptoir à gauche de la boutique. Un commerçant vous y attendra. Lorsque vous vous approchez de lui, une fenêtre différente apparaîtra, montrant le contenu de votre sac à dos. Les icônes en haut de cet écran sont les mêmes que celles de l'écran des objets et vous permettent d'accéder aux différents types d'objets de votre sac.

Sous chaque objet, vous verrez le prix à l'unité que le commerçant est prêt à vous donner pour cet objet. Si vous désirez vendre un objet, "ramassez-le" avec le curseur, puis cliquez sur l'icône Vendre avec le bouton gauche de la souris. L'objet disparaîtra et la quantité d'or correspondante sera ajoutée aux fonds de votre groupe.

Lorsque vous avez terminé de vendre des objets, cliquez sur l'icône Sortie pour quitter cette fenêtre.

Piles de trésors

Pendant le jeu, vous rencontrerez des piles de trésors. Elles indiquent simplement qu'il y a plus d'un objet. Lorsque vous vous placez dessus ou la ramassez, une fenêtre, ressemblant à l'écran Vendre des boutiques, apparaîtra. La seule différence est qu'il n'y a pas de prix sous les objets. S'il y a plus de neuf objets, vous pouvez les passer en revue en utilisant les touches flèches. Sélectionner des objets et les donner à un personnage particulier se fait exactement de la même façon qu'à l'écran Acheter des boutiques (sauf qu'ici, ils ne vous coûtent rien!)

CREDITS

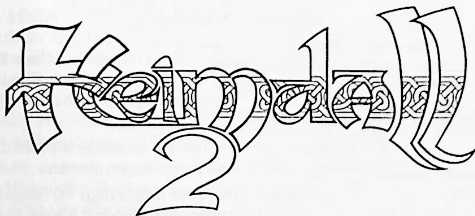
Inspiration (Design)	The 8th Day Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Peinture (Graphismes)	Jerr O'Carroll
Création de bugs (Amiga) (Programmation Amiga)	Ged Keaveney
Création de bugs (PC) (Programmation PC)	Dave Keogh
Mort par décibels (Musique et effets sonores)	Martin Iveson/Nathan McCree
Instructions griffonnées (Manuel)	Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Manipulation des griffonnages (Mise en page du manuel)	Adrian Smith
Produit par	Jeremy Heath-Smith
Un énorme merci à...	
Pause-café (ou autre)	Sharon O'Carroll
Intermédiaire	Paul "Bull" Bolger
Transport	Cassandra "6-points" Brown
Cameramen	Mick et Pen
Cascadeurs	Rick, Rick, G, Al, Nick et Ed
Equipe locale (R.U.)	Trish et Paul
Equipe locale (Australie)	Peggy et Connor
Sous-titres	Spencer et Jenny
Doublage	Harley et Suzie
Dressage	Ray et Kerry
Electricien	Ann Roys
Equipe médicale	Kath et Martin
Producteurs artistiques	Papa et Maman
Recherches	Snorri Sturlsson
Casting	The First Stone
Cobayes	Darren, Troy, Jamie et Davie

Remerciements particuliers à... Mark Watson pour avoir démêlé certains secrets du système d'exploitation de l'Amiga.

Basé sur l'autobiographie d'Odin. Prises de vue en Islande.

Les acteurs de ce jeu sont des sprites professionnels qui, après des années d'expérience, ont l'habitude de mourir inutilement. N'essayez pas de vous rendre à Asgard sans l'autorisation de vos parents.

Tous les personnages de ce jeu sont des personnages réels (Les créateurs de ce jeu ne veulent pas prendre de risques au cas où ils existent vraiment et donc... Salut à toi Odin, Seigneur de Valhalla).



VORWORT

“Bevor es richtig losgeht, möchte ich Sie bitten, dieses Handbuch auf den Boden zu legen, Ihren rechten Arm in Richtung linkes Ohr zu bewegen, Ihre Finger zu strecken und sich einige Male auf die Schulter zu klopfen. Schließlich haben Sie gerade eines der besten Arcade-Abenteuer in der Geschichte der Menschheit erworben!

Woher ich das weiß? Ich hab’s geschrieben, daher!

Der letzte Satz stimmt natürlich nicht; ich bin als Herausgeber von “The One”, dem größten und besten Amiga-Magazin Großbritanniens, viel zu beschäftigt, um solche hochkarätigen Computerspiele zu entwickeln wie dieses hier. Und außerdem hat Gott ja Menschen wie Jerr O’Carroll und Ged Keaveney, das Duo hinter *Heimdall 2*, erschaffen, um uns diese Arbeit abzunehmen.

Als ich meine erste Bekanntschaft mit *Heimdall 2* machte, bestand das Spiel aus kaum mehr als ein paar Ideen auf der Rückseite eines Bierdeckels. Anstatt es direkt an Ort und Stelle zu rezensieren und ein paar falsche Spielausschnitte aufzumalen, entschlossen wir uns, die Entwicklung des Spiels in einem dreiteiligen Bericht weiterzuverfolgen.

Und wir hatten auch reichlich Spaß dabei.

Nun befinde ich mich also in der etwas unglücklichen Lage, die ideale Person zum Verfassen einer Einleitung für das *Heimdall 2*-Handbuch zu sein. Aber was gibt es zu sagen? *Heimdall 2* ist super? *Heimdall 2* ist das beste Spiel, das es je gab? Ich möchte mein Leben mit *Heimdall 2* teilen?

Was ich an dieser Stelle auch schreibe, ist völlig belanglos, denn Sie haben das Spiel ja bereits gekauft und hätten es nicht getan, wenn Sie es nicht für gut hielten. Und zum Glück ist es das auch. Das können Sie mir glauben.

Es gibt nicht viele Spiele, für die ich meinen Namen hergeben würde, aber *Heimdall 2* ist einfach ein Meilenstein in der Amiga-Unterhaltung. Viel Spaß dabei!”

Simon Byron

Herausgeber von “The One”

VIRUSWARNUNG

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. **Core Design Ltd.** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusinfektionen entstehen. Um das Risiko einer Virusinfektion zu verringern, sollten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden:

1. Vor dem Laden der Disketten überprüfen, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß Viren auf die Disketten übertragen werden.
2. Vor dem Laden des Spiels das Gerät immer für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Andernfalls könnten die Originaldisketten mit einem Virus infiziert werden.
3. Niemals die Disketten mit einem Viruskiller-Programm behandeln, da dies die Informationen auf ihnen löscht.

LADEANWEISUNGEN

Dieses Produkt benötigt einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

1. Den Computer ausschalten.
2. Einen Joystick an Port 2 anschließen.
3. Den Computer einschalten.
4. Nach Aufforderung die Amiga-*Kickstart*-Diskette in das interne Laufwerk des Computers legen (nur Amiga 1000).
5. Nach Erscheinen des *Workbench*-Icons Diskette 1 einlegen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

LADEANLEITUNG FÜR DEN PC

Diese Version erfordert einen IBM-PC oder ein zu 100% kompatibles Gerät mit mindestens 640 KB RAM, einer Festplatte, einer VGA-Grafikkarte (256 KB) und einem Monitor, der 256 Farben abbilden kann.

Wir empfehlen außerdem die Verwendung eines Computers mit einem 386er Prozessor und 20 MHz oder einem leistungsfähigeren Prozessor, einer Microsoft-kompatiblen Maus oder einem Joystick. Sowohl Roland-, Ad-lib- und Sound Blaster-Soundkarten als auch PC-Lautsprecher werden unterstützt.

Hinweis:
Heimdall 2 muß auf einer Festplatte installiert werden.

INSTALLATION AUF EINER PC-FESTPLATTE

1. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A oder B.
2. Geben Sie **A:** oder **B:** ein (je nachdem, in welches Laufwerk Sie die Diskette eingelegt haben), und drücken Sie <Return>.
3. Geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie <Return>.

BETREIBEN DES SPIELS VON DER FESTPLATTE

1. Geben Sie \HEIM2 hinter der Eingabeaufforderung ein, und drücken Sie <Return>.
2. Sie können das Spiel jederzeit verlassen, indem Sie die Escape-Taste drücken. Dabei wird das Spiel nicht gesichert.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint innerhalb von 45 Sekunden nach Einschalten des Geräts kein Titelbildschirm, gibt es wahrscheinlich ein Problem mit deinem Computersystem. Überprüfe alle Verbindungen, und versichere dich, daß die obigen Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Bist du sicher, daß dein Computer einwandfrei funktioniert (d.h. andere Software läßt sich problemlos laden), kannst das Spiel aber immer noch nicht laden, dann könnte es sich um eine fehlerhafte Diskette handeln.

Core Design Ltd. ersetzt kostenlos alle Disketten mit Materialfehlern oder Duplikationsschäden. Bei Reklamationen beschädigter Produkte bitte **NUR DIE DISKETTEN** direkt an **Core Design Ltd.** schicken, wo sie umgehend ersetzt werden.

DIE GESCHICHTE

Wir befinden uns im Zeitalter von Ragnarok, dem tausendjährigen Zeitalter, das mit der gewaltigen Schlacht zwischen den Göttern von Asgard und dem verstoßenen, ehemaligen Gott Loki und seinen Armeen endet.

Dieses Zeitalter begann, als Loki aus Asgard verbannt wurde und aus Rache die Waffen der Götter Thor, Odin und Frey stahl. Heimdall, der Wächter der Regenbogenbrücke, opferte seine Unsterblichkeit, damit er die Erde betreten und sich auf die Suche nach den gestohlenen Waffen machen konnte. Nachdem er seine Suche erfolgreich abgeschlossen hatte, kehrte er mit den Waffen nach Asgard zurück und wurde wieder Gott. Dies stellte eine bittere Niederlage für Loki dar, der daraufhin schwor, Rache an seinem ewigen Feind Heimdall zu nehmen.

Zweihundert Jahre vergingen im Zeitalter von Ragnarok. In Midgard, dem Land der Menschen, und Utgard, dem Land der seltsamen Wesen wie Zwerge und Riesen, richteten Lokis Krieger, die Hakrats, fürchterliche Verwüstungen an und machten dabei weder vor den kleinsten Dörfern noch vor den größten Städten halt. Ihre Angriffe trafen überall auf Widerstand, teils mit Erfolg, teils ohne, doch die Bewohner der Welt, als Yggdrasil bekannt, wurden schwächer und schwächer, und bald würde die Übermacht der Hakrats zu gewaltig sein, um überhaupt noch Widerstand leisten zu können.

Die Götter von Asgard waren in großer Sorge. Sie konnten nicht eingreifen und mußten den Ereignissen untätig zusehen. Es war ihnen unverständlich, warum Loki selbst nicht im Kreise seiner Krieger erschien, denn im Gegensatz zu anderen Göttern war es ihm möglich, während Ragnarok auf der Erde zu wandeln. Diese Fähigkeit besaß er, weil er als Strafe für den Diebstahl der Waffen aus Asgard einiger seiner göttlichen Kräfte beraubt worden war. Dadurch war er nun weniger mächtig als die anderen Götter, unterlag aber auch nicht den gleichen Beschränkungen wie sie.

Ein weiteres Rätsel lag in einigen willkürlichen und unerklärlichen Vorfällen. Einmal wurde ein Dorf niedergebrannt, aber es waren keine Spuren zu finden, die zu dem Dorf geführt hätten. Die anderen Dörfer in der Gegend blieben unversehrt, und es gab im Umkreis von hundert Meilen keinen Hakrat, der sich hätte anschleichen und das Dorf im Alleingang hätte angreifen können. Die Feinde schienen aus dem Nichts aufgetaucht zu sein, das Dorf in Brand gesetzt zu haben und ebenso schnell wieder verschwunden zu sein, wie sie gekommen waren.

Nachdem dies eine Zeitlang so gegangen war, rief Odin, der Göttervater, die Götter in seiner Halle zusammen, um zu beraten, was gegen Loki unternommen werden konnte. Während der Beratung wurde ihnen klar, daß Loki nach einer einfachen Niederlage jederzeit zurückkehren und seine üblen Taten wieder aufnehmen könnte. Es galt daher,

Loki in eine Falle zu locken, aus der er nie wieder herauskäme. Doch wie? Während die jungen Götter sich die Köpfe darüber heiß redeten, wie man Loki fangen könnte, war Odin tief in Gedanken versunken. Nach einer Weile rief er sie zum Stillschweigen auf und erhob sich, um zu sprechen.

Odin erzählte ihnen von der Zeit kurz nach der Erschaffung von Yggdrasil, als er und seine Brüder gerade Asgard erbaut hatten und die übrige Welt noch im Begriff war, sich in die Länder zu teilen, die wir heute kennen - Midgard, Utgard und Niflheim. Zu dieser Zeit entdeckte Odin die Halle der Welten, eine magische Halle mit Pforten und Toren, die zu verschiedenen Orten in den Ländern führen. Odin benutzte die Tore als ein einfaches und schnelles Mittel, seine neue Heimat kennenzulernen. Je mehr er so reiste, desto mehr fand er darüber heraus, wohin jedes Tor führte und wie sie funktionierten. Es gab jedoch einige seltsame Pforten in der Halle, durch die Odin nicht reisen konnte. Als er sich diese näher betrachtete, wurde ihm klar, daß sie nicht zu Orten in den Welten von Yggdrasil führten, sondern zu anderen Hallen in entfernten Teilen des Universums. Zweifellos waren diese anderen Hallen jeweils mit ihren eigenen Welten verbunden, die völlig anders waren als die Odin bekannten Welten.

Nachdem seine Neugier geweckt war, stand Odin vor der Frage, wie er diese anderen Tore öffnen konnte. Durch die anderen Portale zu reisen, war möglich, wenn man einen magischen Talisman besaß, der zu dem jeweiligen Tor gehörte. Jeder Talisman stellte eine Art Schlüssel dar und aktivierte das Tor, so daß es benutzt werden konnte. Odin hatte diese Talismane in verschiedenen Formen in allen Welten gefunden, also beschloß er, sich erneut auf die Suche zu begeben, um einen Talisman zu finden, der eines dieser anderen Tore öffnen würde.

Nach einiger Zeit wurde Odins Ausdauer belohnt, und er fand einen seltsamen Talisman im Turm von Niflheim. Damit kehrte er zur Halle der Welten zurück und näherte sich einem der verschlossenen Tore, in dem ein schattenhafter Schleier erschien, was bedeutete, daß das Tor nun geöffnet war. Voller Erwartung trat er hindurch.
Er fand sich in einer Halle wieder, die der ihm bekannten Halle bei näherer Betrachtung sehr ähnlich, gleichzeitig aber auch ganz anders war. Als er sich umsah, bemerkte er, daß ein weiteres Tor offen war, und so schritt er voran und ging hindurch.

Der Anblick, der sich ihm bot, war atemberaubend. Zwar war Asgard ebenso schön wie dieses Land, aber er war ergriffen von seiner Andersartigkeit. Als er es näher erkundete, sah er einige der Bewohner und tat, als sei er einer von ihnen, um unbemerkt weitergehen zu können. Auf seinem Weg kam er durch einen riesigen Wald, in dessen Mitte sich eine Lichtung befand. Auf dieser Lichtung erhob sich ein seltsam aussehendes Gebäude. Da es unbewohnt zu sein schien, trat Odin ein.

Im Zentrum der Haupthalle des Gebäudes befand sich ein Sockel, auf dem ein Amulett aufgestellt war. Noch nie zuvor hatte Odin ein solches Amulett gesehen. Während er davor stand, hörte er plötzlich eine Stimme hinter sich. Erschrocken fuhr er herum und sah einen Mann vor sich, der den anderen, die er zuvor gesehen hatte, genau glich. Der Mann begrüßte Odin mit den Worten, alle Reisenden seien hier willkommen, und bot ihm das Amulett als Geschenk seines Volkes an. Odin ahnte, daß dieser seltsame Mann von seiner Herkunft aus einer anderen Welt wußte, nahm das Geschenk jedoch an, da ihm klar war, daß das Amulett magische Kräfte besaß. Als er das Amulett vom Sockel nahm, sagte der Mann, er hoffe, Odin habe sein Besuch gefallen, und ohne jede Vorwarnung war der Gott plötzlich nicht mehr in dem Gebäude, sondern fand sich bei dem Tor in seiner eigenen Halle der Welten wieder. Er hielt das Amulett in den Händen

und machte sich auf den Weg zurück nach Asgard, während seine Gedanken um diesen seltsamen Verlauf der Ereignisse kreisten.

Nachdem er in Asgard angekommen war, untersuchten Odin und seine Brüder das Amulett, um seinen verborgenen Zweck herauszufinden. Seinem Aussehen nach sollte es getragen werden, also beschlossen sie, daß jemand es sich umhängen sollte, um so seinen Zweck zu ergründen. Odins jüngster Bruder, Vili, stellte sich freiwillig zur Verfügung. Als er es um seinen Hals legte, erstarrte er wie zu einer Statue. Odin und seine Brüder, die dies voller Entsetzen mit ansahen, dachten, Vili sei durch das Amulett getötet worden. Schnell nahmen sie es ihm ab, und als es zu Boden fiel, war ihr Bruder wieder ganz der Alte. Odin wußte noch immer nicht, was es mit dem Amulett auf sich hatte, aber es war klar, daß es mächtig genug war, um einen Gott zu überwältigen. Gemeinsam zerbrachen sie das Amulett in vier Teile und warfen jedes Teil durch ein anderes Tor in der Halle der Welten. Sie dachten, damit seien die Teile voneinander getrennt, und das Amulett stelle keine Bedrohung mehr dar. Dann kehrten sie nach Asgard zurück und verdrängten jegliche Gedanken an das Amulett.

Nachdem Odin seine Geschichte beendet hatte, setzte er sich wieder und wartete darauf, was die anderen Götter sagen würden. Sie begannen, darüber zu sprechen, und schienen darin übereinzustimmen, daß das Amulett genau das richtige Mittel sei, um Loki ohne Risiko und ein für allemal auszuschalten. Es gab keine Alternative. Wie schon einmal zuvor mußte einer von ihnen seine Unsterblichkeit aufgeben, damit er die Erde betreten und nach den Teilen des Amuletts suchen konnte. Nur so könnten sie das Amulett wieder zusammensetzen und Loki damit besiegen. Die nächste Frage war, wo sie suchen sollten. Odin gab eine Antwort. Seine Überlegung war, daß jedes Amulett, nachdem es ein Tor passiert hatte, vom Ro'Geld angezogen worden sein konnte - der Quelle allen Zaubers in der jeweiligen Welt. Wer das Ro'Geld finden kann, findet aller Wahrscheinlichkeit nach auch ein Teil des Amuletts.

Die Götter hörten dem zu und faßten einen Plan. Einer von ihnen mußte durch die verschiedenen Tore in jede der Welten reisen, das Ro'Geld der jeweiligen Welt finden und nachsehen, ob ein Teil des Amuletts dort war. Wenn sie alle Teile gefunden hatten, müßten sie Loki aufspüren und ihn mit Hilfe des vollständigen Amuletts gefangennehmen. Nun stellte sich die Frage, wer gehen sollte. Heimdall dachte sofort "Nun geht das wieder los...", doch Odin warf ein, diesmal sollte einer der jüngeren Götter gehen, da Heimdall schon einmal gegangen war. Schließlich wurde Baldur, der jüngste Sohn Odins, auserwählt. Noch einmal reiste Thor an den Rand von Asgard. Dort packte er Baldur und warf ihn als Sterblichen hinab nach Midgard, damit er seine Suche beginnen konnte.

In Asgard beobachteten die Götter voller Sorge, wie Baldur durch die Lande reiste. Er wurde bei seiner Suche dadurch behindert, daß die Talismane für einige der Tore in der Halle der Welten verloren gegangen waren. Somit mußte er nicht nur nach den Teilen des Amuletts suchen, sondern auch nach den fehlenden Talismanen.

Als Baldur sich dem näherte, was er für das erste Ro'Geld hielt, erschien Loki mit einem Trupp von Hakrats. Loki hatte in Baldur den Glauben geweckt, er nähere sich einem Ro'Geld, doch in Wahrheit war es eine Falle. Obwohl seine Feinde in der Überzahl waren, kämpfte Baldur mit dem Geist und Mut von Asgard. Viele Hakrats fanden den Tod, bevor ein Schlag von Loki selbst ihn schließlich traf. Unter Gelächter ließen Loki und seine restlichen Gefährten Baldurs Leiche dort zurück, wo er gefallen war. Voller Trauer sahen die Götter zu, wie Hela, die Herrscherin von Niflheim, aus dem Boden

emporkam, um Baldurs leblosen Körper aufzuheben und mit sich in ihr Reich zu nehmen.

Odin trauerte über den Verlust seines Sohnes, doch er mußte den nächsten Schritt der Götter planen. Trotz allen Schmerzes erkannte er, daß es keinen anderen Weg gab, Loki zu besiegen, als den, den Baldur beschritten hatte. Jemand anders mußte an seiner Stelle gehen. Sobald davon die Rede war, erhob sich Heimdall und bot sich an. Odin wußte, daß Heimdall am ehesten von allen Göttern erfolgreich sein würde, da er Erfahrung hatte und mit der Sterblichkeit vertraut war.

Nachdem die Götter durch Lokis Hinterlist bereits einen aus ihrer Mitte verloren hatten, bestanden sie darauf, daß Heimdall wenigstens jemanden bei sich haben sollte, um ihm den Rücken decken. Zunächst war Odin nicht einverstanden, da niemand anders Erfahrung mit der Welt der Sterblichen hatte. Da ergriff Thor das Wort und wies darauf hin, daß die Walküren ständig mit Sterblichen zu tun hätten. Sie seien nicht nur hervorragende Kriegerinnen, sondern dazu sei es ihre Aufgabe, die im Kampf gefallenen Sterblichen zu den Hallen von Walhalla zu geleiten. Obwohl die Walküren diese Seelen normalerweise nicht direkt aus der Welt der Sterblichen, sondern aus der Halbwelt der soeben Verstorbenen abholten, war diese Art von Erfahrung wohl besser als gar keine. Dies mußte Odin zugeben, und eine junge Walküre namens Ursha stellte sich freiwillig zur Verfügung, Heimdall bei seiner Aufgabe zu begleiten. Kurz darauf traten Thor, Heimdall und Ursha die Reise an den Rand von Asgard an, und Heimdall kehrte zurück in das Land Midgard. Doch diesmal war er nicht allein...

ZIELE DES SPIELS

Als Spieler steuern Sie Heimdall und Ursha bei der Erfüllung ihrer Aufgabe, des Sieges über Loki. Dabei müssen Sie alle vier Teile des Amuletts finden und es dazu benutzen, Loki gefangenzunehmen. Um die Teile des Amuletts zu finden, werden Sie das Ro'Geld jeder Welt finden müssen. Um zwischen den verschiedenen Welten hin und her reisen zu können, müssen Sie außerdem den Talisman suchen, mit dem Sie die Tore in der Halle der Welten öffnen können. Auf Ihrem Weg sollten Sie die Augen nach Lokis hinterhältigen Plänen offen halten und diese durchkreuzen, wo es nur geht (schließlich stehen Sie für das Gute!).

SPIELSTEUERUNG

Bewegung:

AMIGA:		Joystick diagonal in die Richtung bewegen, in die die Spielfigur gehen soll.	
PC:	**(Maus):**	Cursor in Zielrichtung positionieren und einmal den linken Mausknopf drücken.	
(Tastatur):		Linker Pfeil:	Figur gegen den Uhrzeigersinn drehen.
		Rechter Pfeil:	Figur im Uhrzeigersinn drehen.
		Pfeil oben:	Figur beginnt zu gehen.
		Pfeil unten:	Figur anhalten.

Nahkampf (Nur wenn Gegner auf dem Bildschirm sind):

AMIGA:	**Abwehr:**	Joystick zur Abwehr in die gewünschte Richtung bewegen und Feuerknopf drücken.

	Angriff:	Feuerknopf drücken, wenn in der Nähe des Gegners und mit dem Gesicht zu ihm.
PC:	**Abwehr (Maus):**	Cursor in etwa auf den Gegner positionieren und zweimal den linken Mausknopf drücken.
	Abwehr (Tastatur):	'D' drücken, um in Blickrichtung abzuwehren.
	Angriff (Maus):	Wenn in der Nähe des Gegners, Cursor in etwa auf den Gegner positionieren und zweimal den rechten Mausknopf drücken.
	Angriff (Tastatur):	'A' drücken, wenn in der Nähe des Gegners und mit dem Gesicht zu ihm.

Gegenstand werfen/Bogen schießen:

Gegenstände müssen entsprechend ausgestattet sein, Wurf-Icon auf der Steuerleiste muß auf 'Projektil werfen' und nicht 'Kampfzauber anwenden' eingestellt sein.

AMIGA:		In die richtige Richtung sehen, wenn in einiger Entfernung vom Gegner, und Feuerknopf drücken.
PC:	**(Maus):**	Cursor in etwa in richtige Richtung positionieren und einmal rechten Mausknopf drücken.
	(Tastatur):	In gewünschte Richtung sehen und Leertaste drücken.

Kampfzauber anwenden:

Gewünschter Zauber muß vorbereitet und als derzeit aktiver Zauber gewählt sein. Wurf-Icon auf der Steuerleiste muß auf 'Kampfzauber anwenden' und nicht 'Projektil werfen' eingestellt sein.

AMIGA:		In die richtige Richtung sehen, wenn in einiger Entfernung vom Gegner, und Feuerknopf drücken.
PC:	**(Maus):**	Cursor in etwa in richtige Richtung positionieren und einmal den rechten Mausknopf drücken.
	(Tastatur):	In gewünschte Richtung sehen und Leertaste drücken.

Nicht-Kampfzauber anwenden:

Gewünschter Zauber muß vorbereitet und als derzeit aktiver Zauber gewählt sein.

AMIGA und PC (Maus):	Einmal mit linkem Mausknopf die Zauberrunen auf der Steuerleiste anklicken.
PC (Tastatur):	S' drücken.

Gegenstände aufheben:

Falls die Gegenstände auf dem Boden liegen, laufen Sie einfach über sie. Falls nicht, stellen Sie sich mit dem Gesicht zu ihnen neben sie, und verwenden Sie die Schiebe-Handlung. HINWEIS: Sollte die gerade aktive Figur keinen freien Speicherplatz für Gegenstände der benötigten Kategorie haben, wird der Gegenstand nicht aufgehoben.

Schieben/Anwenden/Geben (NICHT möglich, wenn Gegner auf dem Bildschirm sind): Figur muß neben und mit dem Gesicht zu dem Bereich/dem Gegenstand/der Figur

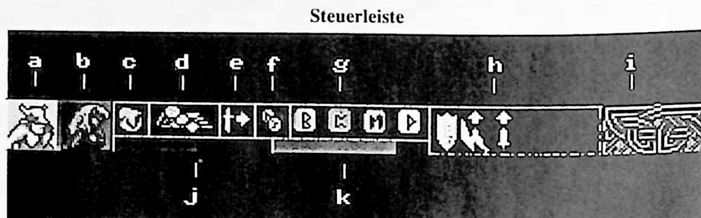
stehen. Geben ist nur möglich, wenn der betreffende Gegenstand ein vorbereiteter, allgemeiner Gegenstand ist.

AMIGA:	Feuerknopf drücken.
PC (Maus):	Cursor in gewünschte Richtung positionieren und einmal den linken Mausknopf drücken.
PC (Tastatur):	Enter-Taste drücken.

Konversation:
An verschiedenen Stellen im Spiel kann es vorkommen, daß Sie mit anderen Figuren sprechen möchten. Gehen Sie dazu einfach zu ihnen hinüber. Wenn sie mit Ihnen sprechen wollen, tun sie es dann. Wollen sie das nicht, so können Sie es später erneut versuchen. Worüber sie sprechen, kann sich je nach Spielphase ändern.

Weltkarten
Mit Hilfe der Weltkartenbildschirme kann man innerhalb einer Welt von Insel zu Insel reisen. Um zu einer bestimmten Insel zu reisen, klicken Sie sie einfach mit dem linken Mausknopf auf der Karte an, und Ihr Schiff bringt Sie dorthin. Nach der Ankunft können Sie von Bord gehen und die Insel erkunden, indem Sie einmal mit dem linken Mausknopf auf die Insel klicken.

Steuerleiste



a) Heimdall — Aktiv (KEIN schattiertes Kästchen über ihm).

b) Ursha — Inaktiv (Schattiertes Kästchen über ihr).
Klicken Sie eine der beiden Figuren an, um sie zu aktivieren.
Eine Totenschädel-Grafik zeigt an, daß die Figur tot ist.
NUR BEI AMIGA: Verschiedene Grafiken in diesen Kästen zeigen an, daß die Figur verwundet/vergiftet ist.

c) Zugang zum Rucksack — Gehen Sie zum Gegenstände-Bildschirm, um sich die gegenwärtig aktiven Gegenstände der Figur anzusehen.

d) Gold-Zähler — Gesamtzahl von Goldstücken einer GRUPPE.

e) Waffen oder Zauber — Schalten Sie bei einem Wurf auf Projektilwaffen oder Zauber um. Ein Dolch-Icon zeigt an, daß bei einem Wurf eine Projektilwaffe benutzt wird, ein

Blitz-Icon signalisiert, daß ein Kampfzauber angewendet wird.

f) **Zugang zur Zauberleiste** — Gehen Sie auf die Zauberleiste.

g) **Gegenwärtig gewählter Zauber** — Die 4 Runen zeigen den einsatzfähigen Zauber an. Klicken Sie hier einmal mit dem linken Mausknopf, um den Zauber anzuwenden, WENN es sich um einen Nicht-Kampfzauber handelt. NUR BEI PC: Klicken Sie hier einmal mit dem rechten Mausknopf, um die Auswahl einsatzfähiger Zauber durchzugehen.

h) **Gegenwärtig aktive Zauber** — Wird beispielsweise ein Schild-Zauber eingesetzt, dann erscheint hier ein Schild-Symbol, solange der Zauber anhält. Die Symbole für aktiven Zauber sind:

These symbols, once on screen, mean that you have a active spell working. (See control bar sheet for where they're used in game)

 1 PROTECTION

 2 MAGIC UP

 3 POWER UP

 4 PROTECTION FROM POISON

 5 " " FIRE

 6 " " MAGIC

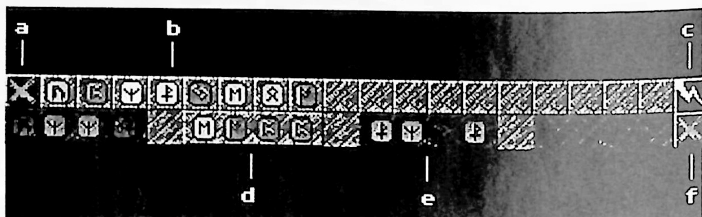
All diese Symbole sind nur zeitweilig zu sehen und verschwinden, wenn der Zauber nicht mehr wirksam ist.

i) Ro'Geld-Anzeige — Dieses Symbol zeigt an, wie nahe Sie dem nächstgelegenen Ro'Geld in etwa sind. Es verändert die Farbe von Ort zu Ort, je näher Sie dem Ro'Geld kommen. Sind Sie weit davon entfernt, so ist das Symbol schwarz, und der Einsatz von Zauber ist schwierig und kostspielig. Wenn Sie dem Ro'Geld näher kommen, ändert sich die Farbe zunächst zu Blau, dann Rot und schließlich Lila. Bei Lila sind Sie dem Ro'Geld sehr nahe, daher ist es einfacher und weniger kostspielig als sonst, Zauberei einzusetzen. Bei Rot sind zumeist normale Zauberbedingungen gegeben.

j) Gesundheitsleiste — An der Länge dieser Leiste ist abzulesen, wie es um die Gesundheit der gerade aktiven Figur steht (im Vergleich zu ihrem Maximum).
NUR BEI PC: Wenn die Figur vergiftet ist, wird die Leiste grün.

k) Zauberkraft-Leiste — Die Länge dieser Leiste zeigt an, wieviel Zauberkraft die gerade aktive Figur im Verhältnis zum Maximum hat.

Zauberleiste



a) Exit: Wenn Sie die gewählten Zauber vorbereitet haben, klicken Sie hier, um zurück zur Steuerleiste zu gehen.

b) Runen: In diesen Kästen werden die Runen abgelegt, die Sie auf Ihrem Weg durch das Spiel finden. Durch Anklicken einer Rune mit dem linken Mausknopf legen Sie sie in den nächsten freien Speicherplatz des gegenwärtig aktiven Zaubers.

c) Zauber anwenden: Durch einfaches Klicken mit dem linken Mausknopf wird der gegenwärtig gewählte Zauber angewendet, WENN es sich um einen Nicht-Kampfzauber handelt.

Das Mischen von Zaubern erfolgt in der zweiten Reihe der Zauberleiste. Es gibt vier Speicherplätze, in denen Zauber aufbewahrt werden. Inaktive Zauber befinden sich unter einem schattierten Kästchen, während die aktiven Zauber klar zu sehen sind. Um einen Zauber als gegenwärtig aktiven Zauber auszuwählen, klicken Sie ihn mit dem linken Mausknopf an. Um einen Speicherplatz zu wählen UND gleichzeitig freizumachen, klicken Sie ihn mit dem rechten Mausknopf an. Während des Spiels werden Sie auf neue

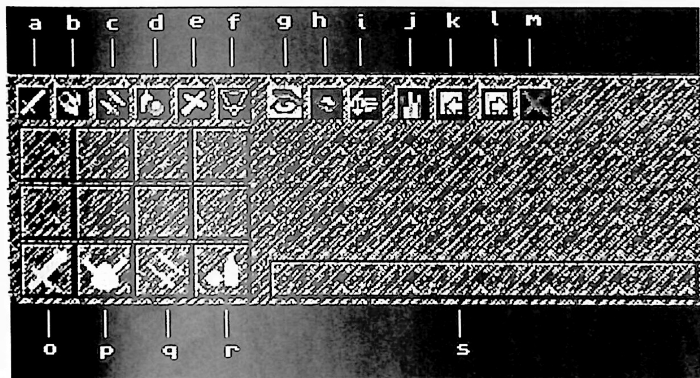
Kombinationen von Runen stoßen, mit denen Sie neue Arten von Zauber anwenden können. Sie können auch mit Runenkombinationen herumexperimentieren, aber seien Sie gewarnt: Einige Zauber können Ihnen Schaden zufügen, wenn Sie im Umgang mit ihnen nicht erfahren genug sind, und einige Kombinationen haben unvorhersehbare Wirkungen.

d) Aktiver Zauber. Dieser Zauber wird auf der Steuerleiste angezeigt.

e) Inaktiver Zauber.

f) Zauber-Speicherplatz freimachen. Macht den gegenwärtig gewählten Speicherplatz frei. Benutzen Sie diese Funktion, wenn Sie einen Fehler bei der Schaffung des Zaubers gemacht haben, oder wenn Sie einfach nur Platz für einen neuen Zauber benötigen.

Gegenstände-Bildschirm



Allgemeine Handhabung

Um einen gezeigten Gegenstand gebrauchen zu können, müssen Sie ihn zunächst mit Hilfe des Cursors "aufheben". Wurde der Gegenstand "aufgehoben", so wird seine Bezeichnung im Kasten 's)' genannt.

Wenn sich der Cursor über einem Speicherplatz für einen Gegenstand befindet, können die Mausknöpfe folgendes bewirken:

Einmal klicken mit dem linken Mausknopf:

Gegenstand KOMPLETT von einem besetzten Speicherplatz "aufheben" ODER "aufgehobenen" Gegenstand KOMPLETT in leeren Speicherplatz "fallen lassen" ODER

KOMPLETTEN "aufgehobenen" Gegenstand mit komplettem Gegenstand aus einem besetzten Speicherplatz austauschen.

Einmal Klicken mit dem rechten Mausknopf:

TEIL eines Gegenstands von einem besetzten Speicherplatz aufheben

ODER

TEIL eines "aufgehobenen" Gegenstands in leeren Speicherplatz "fallen lassen".

Um Figuren Gegenstände austauschen zu lassen, heben Sie die Gegenstände mit Hilfe des Cursors auf, und klicken Sie mit dem linken Mausknopf das Icon der anderen Figur auf der Steuerleiste an.

Um im Gegenstandsbildschirm Zugriff auf die Gegenstände der anderen Figur zu erhalten, klicken Sie einfach das Icon dieser Figur an, um deren Rucksack zu öffnen. Anm.: Dies ist die einzige Möglichkeit, an den Besitz einer toten Figur zu kommen.

Wahl der Kategorie gezeigter Gegenstände.

Mit den Icons 'a)' bis 'f)' können Sie die Kategorie der in den Speicherplätzen gezeigten Gegenstände auswählen. Klicken Sie dazu mit dem linken Mausknopf das gewünschte Kategorie-Icon an.

a) **Waffen für den Nahkampf.**
b) **Rüstung.**
c) **Wurfwaffen (einschließlich Bögen).**
d) **Verschiedenes:** (Essen, Getränke, allgemeine Gegenstände und Pfeile).
e) **Heilige Symbole der Götter:** Diese helfen Ihnen in bestimmten Spielabschnitten, können jedoch auch von allgemeinem Nutzen sein, z.B. können Sie mit Thors Hammer einfache Blitz-Zauber schaffen.
f) **Talismane:** Haben Sie diese gefunden, so können Sie die anderen Tore in der Halle der Welten passieren.

Die Icons 'g)' bis 'i)' können benutzt werden, wenn Sie einen Gegenstand mit Hilfe des Cursors "aufgehoben" haben. Sie werden alle durch einfaches Anklicken mit dem linken Mausknopf aktiviert.

g) **Ansicht:** Eine genaue Beschreibung des "aufgehobenen" Gegenstands erscheint im unteren Bereich.
h) **Essen oder trinken Sie den:** "aufgehobenen" Gegenstand, und Sie erlangen neue Kraft und/oder Zauberkraft.
i) **Gegenstand abwerfen:** Die Figur läßt den gegenwärtig "aufgehobenen" Gegenstand fallen.
j) **Statistik:** Die wichtigsten Statistiken über die gegenwärtig aktive Figur (z.B. Stärke, Zauberkraft, etc.) werden im unteren Bereich angezeigt.
k) **Sichern:** Sie Ihre momentane Position im Spiel.
   AMIGA: Sie benötigen eine separate, formatierte Diskette mit dem Namen "H2save".
   Wenn Sie von der Festplatte aus spielen, wird das Spiel automatisch darauf gesichert.
   PC: Das Spiel wird automatisch auf der Festplatte gesichert.
l) **Gesichertes:** Spiel laden.
m) **Exit:** Wenn Sie Ihren Rucksack gepackt haben und mit der Wahl Ihrer Waffen etc. zufrieden sind, klicken Sie hier, um wieder in das Spiel einzusteigen.

Gegenstände zur Benutzung vorbereiten

In den vier Speicherplätzen 'n)' bis 'r)' legen Sie die Gegenstände einer gegebenen Kategorie ab, die Ihrer Figur zur Verfügung stehen sollen.

n) **Waffe für den Nahkampf:** Ihre Figur wird im Kampf die Waffe benutzen, die hier abgelegt ist.

p) **Rüstung:** Die hier angezeigte Rüstung wird als die von der Figur getragene betrachtet. Sie trägt zu ihrer Verteidigung bei und verringert den Schaden, der ihr zugefügt wird.

q) **Wurfwaffen:** ALLES, was in diesem Speicherplatz abgelegt wird, kann mit Hilfe der Handlung "Projektil werfen" im Spiel geworfen werden. Sie können entweder Projektilwaffen oder Gegenstände der Kategorie "Verschiedenes" werfen. Ausnahme: Um Pfeil und Bogen zu benutzen, legen Sie den Bogen in diesem Speicherplatz und die Pfeile in dem für allgemeine Gegenstände ab.

r) **Verschiedenes:** Hier abgelegte Gegenstände können Figuren gegeben werden, die nicht vom Spieler gesteuert werden. Benutzen Sie dazu Schieben/Geben, wenn es aktiviert ist.

Läden

Im Verlauf des Spiels kommen Sie an verschiedenen Läden vorbei, in denen Sie Dinge kaufen oder verkaufen können. Beim Eintreten müssen Sie sich zwischen zwei Bereichen entscheiden. Rechts befindet sich die größere der beiden Theken, an der Sie Gegenstände kaufen können. Links sehen Sie die kleinere Verkaufstheke.

Waren kaufen

Wenn Sie Waren kaufen möchten, gehen Sie zu einem der drei Abschnitte der Theke rechts von der Tür. Bei diesen Abschnitte handelt es sich um:

a)	Waffen	(Auf der Vorderseite der Theke ist ein Schwert abgebildet)
b)	Verschiedenes	(Ein Vorratsglas)
c)	Zauber	(Eine Schriftrolle)

Je nachdem, welche Art von Ware Sie wünschen, begeben Sie sich in den jeweiligen Abschnitt. Wünschen Sie beispielsweise ein Schwert, so müssen Sie in den Waffen-Abschnitt gehen.

Der "Inhaber" kommt daraufhin zu Ihnen, und es erscheint ein Bildschirm mit dem Warenbestand des Ladens für diesen Abschnitt. Mit Hilfe der Pfeile Oben und Unten können Sie durch die Waren im Angebot des Ladens scrollen. Der Preis der Waren pro Einheit wird unterhalb des jeweiligen Gegenstands angezeigt. Um irgendeinen Gegenstand zu gebrauchen, müssen Sie ihn zunächst mit Hilfe des Cursors aufheben (genau wie bei der Untersuchung des Inhalts Ihres Rucksacks auf dem Gegenstände-Bildschirm). Sobald Sie einen Gegenstand "aufgehoben" haben, können Sie ihn sich genau ansehen, indem Sie mit dem linken Mausknopf das Augen-Icon anklicken. Wenn Sie den Gegenstand kaufen möchten, klicken Sie einfach das Icon der Figur an, die ihn besitzen soll, und WENN Ihre Gruppe genügend Gold besitzt, wird der Preis von den Geldmitteln abgezogen, und der Gegenstand wird in den Rucksack der gewählten Figur gepackt. HINWEIS: Die Figur muß einen verfügbaren Rucksack-Speicherplatz der jeweiligen Kategorie haben, in dem Sie den Gegenstand ablegen können.

Waren verkaufen

Wenn Sie Dinge verkaufen wollen, um Gold zu bekommen oder weil Sie sie einfach nicht mehr brauchen, gehen Sie zu der Theke auf der linken Seite des Ladens. Dort wartet der "Inhaber" auf Sie. Sobald Sie sich ihm nähern, erscheint ein anderes Fenster mit dem Inhalt Ihres Rucksacks. Die Icons oben auf diesem Bildschirm entsprechen denen auf dem Gegenstände-Bildschirm und ermöglichen Ihnen den Zugriff auf die verschiedenen Arten von Gegenständen in Ihrem Rucksack.
Unter jedem Gegenstand wird der Preis pro Einheit angegeben, den der "Inhaber" dafür zu zahlen bereit ist. Wenn Sie Gegenstände verkaufen möchten, heben Sie sie mit dem Cursor auf und klicken dann mit dem linken Mausknopf das Verkaufs-Icon an. Daraufhin verschwindet der Gegenstand, und die entsprechende Menge Gold wird den Mitteln Ihrer Gruppe hinzugefügt.

Wenn Sie den Verkauf von Gegenständen abgeschlossen haben, klicken Sie auf das Exit-Icon, um das Fenster zu verlassen.

Schätze

Im Spielverlauf treffen Sie auf Schätze. Diese bedeuten, daß es an der Stelle mehr als einen Gegenstand gibt. Wenn Sie sich über ihn bewegen oder ihn aufheben, wird ein Fenster geöffnet, das dem Verkaufsfenster im Laden sehr ähnlich ist. Der einzige Unterschied besteht darin, daß keine Preise unter den Gegenständen angegeben sind. Falls es mehr als neun Gegenstände gibt, können Sie mit den Pfeiltasten durch die Liste scrollen. Sie wählen Gegenstände und geben Sie einer Figur genauso, als befänden Sie sich im Kauffenster eines Ladens (nur bekommen Sie sie völlig umsonst!).

MITARBEITERVERZEICHNIS

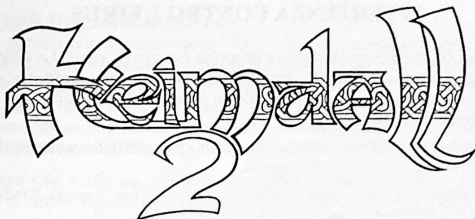
Inspiration (Design)	The 8th Day Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Malen nach Zahlen (aber nur bis 4) (Grafiken)	Jerr O'Carroll
Viren-Schöpfung (Amiga) (Amiga-Kodierung)	Ged Keaveney
Viren-Schöpfung (PC) (PC-Kodierung)	Dave Keogh
Tod durch Ton (Musik und Soundeffekte)	Martin Iveson/Nathan McCree
Gekritzelte Anleitung (Handbuch)	Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Jonglieren der Kritzeleien (Handbuch-Layout)	Adrian Smith
EG-Lebensmittelberg (Produktion)	Jeremy Heath-Smith
Ergebensten Dank an...	
Catering	Sharon O'Carroll
Den echt harten Mittelsmann	Paul 'Bull' Bolger
Transport	Cassandra '6-points' Brown
Kamera-Team	Mick und Pen
Stunt-Team	Rick, Rick, G, Al, Nick und Ed
Team am Drehort (GB)	Trish und Paul
Team am Drehort (Wunderland)	Peggy und Connor
Untertitel	Spencer und Jenny
Synchronisation	Harley und Suzie
Tier-Abrichtung	Ray und Kerry
Elektrik	Ann Roys
Medizinische Betreuung	Kath und Martin
Künstlerische Produktion	Mama und Papa
Recherchen	Snorri Sturlsson
Besetzung	A. von Häusern
Crash-Dummies	Darren, Troy, Jamie und Davie

Besonderen Dank an.. Mark Watson, für die Enträtselung einiger Geheimnisse von Amiga OS.

Nach der Autobiographie von Odin, dem Göttervater.

Fotoaufnahmen entstanden vor Ort in Island. Entwickler haben beim ersten Blickkontakt geschossen.

Die Darsteller in diesem Spiel sind professionelle Sprites mit jahrelanger Erfahrung im unnötigen Sterben. Reisen Sie nicht ohne vorherige Erlaubnis Ihrer Eltern nach Asgard. Alle Figuren in diesem Spiel sind fiktiv (Da die Schöpfer dieses Spiels sich gegen das Risiko absichern möchten, daß sie doch existieren... Gelobt sei Odin, der Herrscher von Walhalla).



PREFAZIONE

"Prima di andare avanti, metti il manuale per terra, muovi il braccio destro dietro la testa, allunga la mano e datti una bella pacca sulle spalle perché hai appena comprato una delle migliori avventure arcade che l'umanità abbia mai conosciuto.

Come faccio a saperlo? Perché l'ho scritto io, ecco perché.

Ovviamente, l'ultima cosa che ho detto è una bugia, sono troppo occupato nella redazione di The One, la migliore e la più diffusa rivista di videogiochi Amiga in Gran Bretagna, per poter creare videogiochi eccezionali come questo. D'altronde, Dio ha creato gente come Jerr O'Carroll e Ged Keaveney, la coppia che ha ideato Heimdall 2, per fare questo per noi.

La prima volta che ho visto Heimdall 2 non era altro che un paio di idee scarabocchiate sul retro di un sottobicchiere da birra. Invece di ritoccarlo un po' qua e là e di rifare alcune videate, abbiamo deciso di sviluppare il gioco in tre fasi.

Ed è stato anche divertente.

E adesso, mi ritrovo nell'alquanto sfortunata posizione di colui che deve scrivere l'introduzione al manuale di Heimdall 2. Che cosa posso dire: che Heimdall 2 è fantastico? Che Heimdall 2 è il miglior gioco mai visto prima di adesso? Che voglio sposare Heimdall 2?

Qualunque cosa scriva, non farà nessuna differenza perché hai già comprato il gioco e non lo avresti fatto se non fosse stato così eccezionale. Per fortuna lo è. E questa non è una bugia.

Non ci sono molti giochi che consiglio personalmente, ma Heimdall 2 è una delle pietre miliari dell'intrattenimento Amiga. Buon divertimento."

Simon Byron

Direttore di The One

AVVERTENZA CONTRO I VIRUS

La **Core design Ltd.** garantisce che questo prodotto è privo di virus. La **Core design Ltd.** non accetta alcuna responsabilità per i danni causati a questo prodotto a causa delle infezioni da virus. Per evitare che questo prodotto possa subire un'infezione da virus, segui questi semplici accorgimenti:

1. Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo il virus non potrà scrivercisi sopra.
2. Prima di caricare il gioco, spegni sempre il computer per almeno 30 secondi per evitare che i dischetti originali vengano contaminati dal virus.
3. Non applicare mai un antivirus sui dischetti poiché ne verrebbero distrutte le informazioni.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Questo gioco richiede un Amiga con almeno 1 Meg di RAM.

1. Spegni il computer.
2. Collega un joystick nella porta 2.
3. Accendi il computer.
4. Quando ti verrà chiesto, inserisci il dischetto *Kickstart* Amiga nella unità a disco interna del computer, (solo Amiga 1000).
5. Quando apparirà l'icona *Workbench* , inserisci il dischetto 1 e segui le istruzioni sullo schermo.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO SU PC

Questa versione richiede un PC IBM o uno compatibile al 100% con almeno 640k di RAM, un disco fisso, una scheda grafica VGA (256k) e uno schermo capace di visualizzare 256 colori.

Inoltre, consigliamo di utilizzare un computer con un elaboratore 386 con almeno 20 MHz, un mouse compatibile Microsoft o un joystick. Il gioco supporta le schede sonore Roland, Ad-lib e Sound Blaster, compreso l'altoparlante PC.

Importante:
Heimdall 2 deve essere installato su disco fisso.

INSTALLAZIONE SUL DISCO FISSO DI UN PC

1. Inserisci il Disk 1 nell'unità A o B
2. Digita A: o B: (qualsiasi sia l'unità in cui hai inserito il dischetto e premi Invio)
3. Digita INSTALL e premi Invio.

GIOCARE HEIMDALL 2 DAL DISCO FISSO

1. Digita \HEIM2 al sollecito e poi premi Invio
2. Per uscire dal gioco premi il tasto ESC. Questo non salverà il gioco.

CONSIGLI PER IL CARICAMENTO

Se la videata di testa non apparirà entro i 45 secondi successivi all'accensione dell'apparecchio, è probabile che il sistema del computer abbia dei problemi. Controlla i collegamenti del computer e accertati di aver eseguito correttamente le istruzioni di cui sopra. Se sei sicuro che il computer funzioni correttamente, (es: gli altri software vengono caricati senza problemi), ma non riesci a caricare il gioco, il dischetto in tuo possesso potrebbe essere difettoso.

La **Core design Ltd** sostituirà gratuitamente tutti i dischetti che hanno difetti di produzione o di duplicazione. Quando inviate dei prodotti difettosi, perché vi vengano sostituiti, vi preghiamo di inviare **SOLAMENTE I DISCHETTI** direttamente alla **Core Design Ltd.**

LA STORIA

Questa è l'era di Ragnarok, l'era millenaria, che termina con la mitica battaglia tra gli dei di Asgard e Loki, un dio rinnegato, e il suo esercito.
L'era cominciò quando Loki fu scacciato da Asgard e per vendicarsi rubò le armi degli dei Thor, Odino e Freir. Heimdall, il guardiano del ponte dell'arcobaleno, sacrificò la sua divinità per poter camminare sulla terra e quindi andare in cerca delle armi rubate. Portata a termine la sua missione, ritornò a Asgard con le armi rubate e riguadagnò il suo status di dio. Ciò rappresentò un'amara sconfitta per Loki che giurò vendetta al suo nemico secolare, Heimdall.

Sono passati duecento anni dall'inizio dell'era di Ragnarok. A Midgard, la terra degli umani, e a Utgard, la terra delle strane creature come nani e giganti, i guerrieri di Loki, gli Hakrat, saccheggiarono la terra attaccando tutto quello che trovavano sul loro cammino, dal più piccolo villaggio alla città più grande. I loro attacchi incontrarono sempre resistenza, talvolta vincente e talvolta no; ma gli abitanti del mondo, conosciuto come Yggdrasil, diventavano sempre più deboli e presto gli Hakrat sarebbero diventati troppo potenti per poter incontrare una qualche resistenza.

Ad Asgard gli dei erano preoccupati. Non potendo intervenire, potevano solamente assistere agli eventi. Non riuscivano a capire come mai lo stesso Loki non apparisse al fianco dei suoi eserciti poiché, a differenza degli altri dei, poteva camminare sulla terra al tempo dell'era di Ragnarok. Ma Loki, come punizione per aver rubato le armi da Asgard, aveva perduto i suoi poteri. A causa di questo Loki era diventato meno potente degli altri dei ma non aveva le stesse restrizioni degli dei.

Un altro mistero era rappresentato da una serie di strani ed inspiegabili incidenti. Una volta un villaggio fu distrutto da un incendio ma non si riuscì a trovare nessuna traccia nemica che conducesse al villaggio. Nessun altro villaggio dell'area fu toccato e nel raggio di centinaia di miglia non c'era neanche un Hakrat che avrebbe potuto infiltrarsi furtivamente nel villaggio per attaccarlo. Sembrava proprio che gli aggressori fossero apparsi, avessero bruciato il villaggio e fossero scomparsi.

E fu così che Odino, il padre di tutti gli dei, riunì tutti gli dei nella sua sala per decidere che cosa fare, se si poteva fare qualcosa, contro Loki. Mentre parlavano capirono che se avessero semplicemente sconfitto Loki, questi prima o poi sarebbe ritornato e avrebbe continuato a commettere del male come aveva sempre fatto. Dovevano intrappolare Loki in modo tale da non permettergli di provocare degli altri problemi. Ma come? Mentre i giovani dei stavano discutendo su come intrappolare Loki, Odino sedeva immerso nei suoi pensieri. Dopo poco chiese loro di fare silenzio e cominciò a parlare.

Odino raccontò del periodo immediatamente successivo alla creazione di Yggdrasil, quando insieme a suo fratello aveva appena terminato la costruzione di Asgard, e il resto del mondo stava prendendo forma nelle terre a noi note (Midgard, Utgard e Niflheim). E fu in quella occasione che Odino scoprì per la prima volta la Sala dei Mondi, una sala magica in cui si trovavano i cancelli e le porte che conducono a punti diversi della terra. Odino utilizzò spesso le porte come un mezzo facile e veloce per esplorare il suo nuovo regno. Facendo sempre più viaggi, scoprì la destinazione di ogni porta e imparò qualcosa sul modo in cui funzionano le porte. Tuttavia in questa Sala si trovavano alcuni strani cancelli attraverso i quali Odino si rese conto di non essere in grado di viaggiare. Studiando sempre di più questi cancelli iniziò a capire che questi non conducevano a luoghi di Yggdrasil, ma ad altre Sale situate in alcune zone remote dell'universo. Queste sale, senza ombra di dubbio, conducevano a degli altri mondi, completamente estranei a quelli conosciuti da Odino.

Affascinato da questa sua scoperta, Odino doveva scegliere la porta da aprire. Per viaggiare attraverso le porte normali era necessario possedere il talismano magico per quella particolare porta. Ogni talismano fungeva da chiave e permetteva di utilizzare la porta. Odino aveva trovato questi talismani sotto diverse forme nei vari mondi; così decise di andare a cercare ancora una volta un simile talismano che avrebbe aperto uno di questi cancelli.

Gli sforzi di Odino furono infine ricompensati quando trovò uno strano talismano nella torre di Niflheim. Con questo ritornò nella Sala dei Mondi, si avvicinò a uno dei cancelli chiusi nel quale appariva una sorta di velo d'ombra, che stava ad indicare che ora il cancello era aperto. Impaziente, entrò.
Mentre stava cercando di localizzare la sua posizione, vide che si trovava in una Sala simile, ma anche molto diversa, da quella che conosceva. Si guardò intorno e vide che anche un'altra delle altre porte era aperta; avanzò a grandi passi ed entrò.

Davanti ai suoi occhi apparì qualcosa di prodigioso. Asgard era bella come questa terra, ma rimase stupefatto da quanto fosse differente. Andando in giro incontrò alcuni degli abitanti e si travestì da uno di loro per passare inosservato. Durante il suo cammino attraversò un'enorme foresta con al centro una radura. Nella radura si trovava uno strano edificio. Sembrava fosse disabitato, così Odino decise di entrare.

All'interno dell'edificio, al centro del salone principale, si alzava un piedistallo sopra il quale giaceva un amuleto. Questo amuleto non somigliava a nessuno di quelli visti precedentemente da Odino. Improvvisamente una voce alle sue spalle lo fece sobbalzare. Si girò e vide davanti a sé un uomo che non era diverso da quelli che aveva visto prima. L'uomo salutò Odino, dicendo che tutti i viaggiatori erano sempre i benvenuti, e gli offrì l'amuleto come regalo della sua gente. Odino sospettò che quell'uomo strano sapesse che proveniva da un altro mondo, ma Odino accettò ugualmente il suo regalo perché sapeva che l'amuleto aveva delle proprietà magiche. Mentre Odino stava tirando l'amuleto giù dal piedistallo, l'uomo disse che sperava che a Odino fosse piaciuto quel luogo e, improvvisamente, Odino non fu più nell'edificio e si ritrovò accanto al cancello della sua Sala dei Mondi. In mano aveva l'amuleto e, sconcertato dagli eventi accaduti, ritornò verso Asgard.

Quando arrivò a Asgard, Odino e i suoi fratelli esaminarono l'amuleto per scoprirne l'utilità. Sembrava che fosse stato creato per essere indossato, quindi decisero che il solo modo per scoprirne l'utilità era di metterselo addosso. Vili, il fratello più giovane di Odino, si offrì volontario. Appena se lo mise intorno al collo venne congelato, come una

statua. Odino ed i suo fratelli, che rimasero con gli occhi spalancati dall'orrore, pensarono che Vili fosse stato ucciso dall'amuleto. Gli tolsero immediatamente l'amuleto, che cadendo fece ritornare Vili allo stato normale. Odino non aveva ancora capito che cos'era quell'amuleto ma adesso sapeva che era così potente da sopraffare un dio. Ruppero l'amuleto in quattro parti e lanciarono ognuna di queste in una porta diversa della Sala dei Mondi; in questo modo, pensarono, le parti sarebbero rimaste separate e quindi l'amuleto non sarebbe più stato una minaccia. Quindi, ritornarono ad Asgard lasciandosi dietro le spalle la storia dell'amuleto.

Terminato il racconto, Odino si appoggiò sullo schienale della sedia sulla quale era seduto aspettando che gli altri dei parlassero. Parlando tra loro, giunsero tutti alla conclusione che l'amuleto rappresentava il mezzo che stavano cercando per sistemare una volta per tutte Loki. Non c'era altra scelta, ancora una volta uno di loro doveva sacrificare la sua divinità per poter camminare sulla terra e quindi andare in cerca delle parti dell'amuleto. Solo in questo modo sarebbero stati in grado di ricostruire l'amuleto e utilizzarlo contro Loki. Adesso il problema era dove andare a cercare. Odino suggerì la risposta. Appena attraversate le porte, disse, le parti dell'amuleto sarebbero state attratte verso il Ro'Geld (la sorgente della magia di quel mondo). Trova un Ro'Geld e lì, quasi sicuramente, troverai anche una parte dell'amuleto.

Gli dei rimasero ad ascoltare e poi elaborarono il loro piano. Uno di loro avrebbe dovuto attraversare le porte di ognuno dei mondi, trovare il Ro'Geld del Mondo e vedere se lì si trovava una parte dell'amuleto. Dopo aver trovato tutte le parti, avrebbero dovuto trovare Loki e utilizzare l'amuleto ricomposto per imprigionarlo. Adesso il problema era decidere chi doveva andare. Il primo pensiero di Heimdall fu: "Eccoci di nuovo"; Odino intervenne dicendo che questa volta sarebbe dovuto andare uno degli dei più giovani dato che Heimdall era già andato una volta. Infine venne scelto Baldur, il figlio più giovane di Odino. Ancora una volta Thor arrivò fino ai confini di Asgard; qui prese Baldur e lo lasciò cadere su Midgard sotto forma di essere mortale così da consentirgli di cominciare la sua ricerca.

Ad Asgard gli dei seguirono con ansia Baldur che si avventurava per le terre. Baldur era limitato dal fatto che il talismano per alcune delle porte della Sala dei Mondi era andato perduto. Non doveva solamente cercare le parti dell'amuleto, ma doveva trovare anche il talismano scomparso.

Quando giunse vicino a quello che lui pensava fosse il primo Ro'Geld, apparì Loki con una schiera di Hakrat. Loki aveva fatto credere a Baldur che si stava avvicinando al Ro'Geld per prenderlo in trappola. Nonostante fosse numericamente in una posizione inferiore, Baldur combattè con la forza e il coraggio Asgard. Molti Hakrat dovettero cadere prima che venisse catturato per mano dello stesso Loki. Ridendo, Loki e i suoi seguaci superstiti lasciarono il corpo di Baldur dove era caduto. Con tristezza gli dei videro Hela, la governatrice di Niflheim, emergere dalla terra per prendere il corpo di Baldur e portarlo con sé nel suo reame.

Odino era addolorato per la morte del figlio, ma doveva pensare a quale sarebbe stata la loro mossa successiva. Nonostante la perdita, decise che quello che Baldur aveva tentato di fare rappresentava sempre l'unico modo per poter sconfiggere Loki. Al suo posto doveva andare un altro. Non fece in tempo a dirlo che Heimdall si alzò in piedi offrendosi come volontario. Odino sapeva che Heimdall era il dio che aveva più probabilità di successo poiché aveva esperienza nell'essere mortale.

Avendo già perduto uno di loro in uno dei viscidi trucchetti di Loki, gli altri dei insistettero affinché Heimdall avesse con sé almeno una persona che gli guardasse le spalle. In un primo momento Odino non era d'accordo, dato che nessun altro aveva una simile esperienza nel trattare di continuo con i mortali. Le valchirie oltre ad essere dei guerrieri eccezionali avevano il compito di accompagnare i mortali morti in battaglia nelle sale di Valhalla. Le valchirie non raccoglievano normalmente quelle anime dal mondo degli umani ma dal mezzo-mondo dei nuovi morti, un po' di esperienza era sempre meglio di niente. Odino dovette arrendersi e una giovane valchiria chiamata Ursha si offrì di accompagnare Heimdall nella sua ricerca. Poco dopo, Thor, Heimdall e Ursha stavano viaggiando verso i confini di Asgard; Heimdall era ritornato ancora una volta nella terra di Midgard. Solo che questa volta non era da solo...

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il giocatore controlla Heimdall e Ursha nello loro missione diretta a sconfiggere Loki. Il tuo compito principale è di trovare tutt'e quattro le parti dell'amuleto e utilizzarlo per intrappolare Loki. Per poter trovare le parti dell'amuleto dovrai trovare il Ro'Geld di ognuno dei mondi. Per poter viaggiare da un mondo all'altro, dovrai trovare un talismano per aprire le porte della Sala dei Mondi. Lungo il cammino dovrai stare attento ai subdoli piani di Loki e cercare di ostacolarlo tutte le volte che questo ti sarà possibile (dopo tutto, voi SIETE i buoni!).

COMANDI DI GIOCO

Movimenti:

AMIGA:		Sposta il joystick nella direzione nella quale desideri il tuo personaggio si muova.
PC:	**(Mouse):**	Posiziona il cursore sulla destinazione e clicca per una volta con il pulsante sinistro del mouse.
	(Tastiera):	Freccia sinistra: Far girare in senso antiorario un personaggio. Freccia destra: Far girare in senso orario un personaggio. Freccia in su: Far camminare il personaggio. Freccia in giù: Fermare il personaggio.

Combattimento corpo a corpo (solo quando i cattivi sono sullo schermo):

AMIGA:	**Difesa:**	Sposta il joystick nella direzione nella quale desideri difenderti e premi il pulsante del fuoco.
	Attacco:	Premi il pulsante del fuoco quando sei vicino ai cattivi e sei rivolto verso di loro.
PC:	**Difesa (Mouse):**	Posiziona il cursore più o meno sul cattivo e clicca per due volte con il pulsante sinistro del mouse. Difesa (Tastiera): Premi 'd' per difenderti nella direzione in cui sei rivolto.
	Attacco (Mouse):	Quando sei vicino a un cattivo, posiziona il cursore più o meno sul cattivo e clicca per due volte con il pulsante destro del mouse.

Attacco (Tastiera): Premi 'a' quando sei vicino a un cattivo e sei rivolto verso di lui.

Lanciare oggetti/Tirare con l'arco:

È necessario che tu possieda gli oggetti appropriati e che l'icona dell'azione Lanciare sulla barra di comando sia regolata su 'Lancia proiettile' invece che su 'Lancia incantesimo di combattimento'.

AMIGA: Posizionati nella direzione richiesta quando sei lontano dal cattivo e premi il pulsante del fuoco.

PC: (Mouse): Posiziona il cursore più o meno sulla destinazione richiesta e clicca per una volta con il pulsante destro del mouse.

(Tastiera): Posizionati nella direzione richiesta e premi la barra spaziatrice.

Lanciare incantesimo di combattimento:

È necessario che l'incantesimo desiderato sia pronto e che sia selezionato come incantesimo attualmente attivo. Inoltre, l'icona Azione Lanciare sulla barra di comando sia regolata su 'Lancia incantesimo di combattimento' invece che su 'Lancia proiettile'.

AMIGA: Posizionati nella direzione richiesta quando ti trovi a distanza dal cattivo e premi il pulsante del fuoco.

PC: (Mouse): Posiziona il cursore più o meno sulla destinazione richiesta e clicca per una volta con il pulsante destro del mouse.

(Tastiera): Posizionati nella direzione richiesta e premi la barra spaziatrice.

Lanciare incantesimo di non combattimento:

È necessario che l'incantesimo desiderato sia pronto e che sia selezionato come incantesimo attualmente attivo.

AMIGA e PC (Mouse): Clicca per una volta con il pulsante sinistro del mouse sulle rune dell'incantesimo sulla barra di comando.

PC (Tastiera): Premi 's'

Come si raccolgono gli oggetti:

Se gli oggetti sono per terra basterà camminarci sopra. Altrimenti, mettiti vicino all'oggetto e volgiti nella direzione in cui si trova e utilizza l'azione 'spingere'. IMPORTANTE: se il personaggio attualmente attivo non possiede una casella vuota per gli oggetti della categoria richiesta, l'oggetto non verrà raccolto.

Azione Spingere/Utilizzare/Dare (NON funziona quando i cattivi sono sullo schermo):

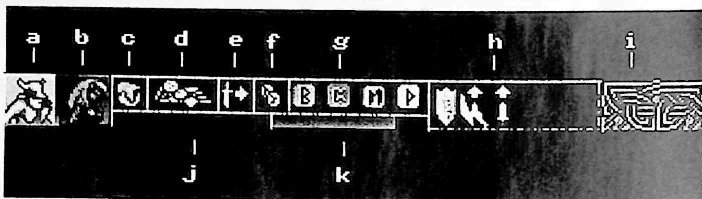
È necessario che il personaggio si trovi vicino e sia rivolto verso l'area/l'oggetto/il personaggio richiesti. Per l'azione 'dare' è necessario che l'oggetto che si intende offrire sia l'oggetto generale equipaggiato.

AMIGA:		Premi il pulsante del fuoco
PC	**(Mouse):**	Posiziona il cursore nella direzione richiesta e clicca una volta con il pulsante sinistro del mouse.
PC	**(Tastiera):**	Premi il tasto Invio.

Conversazione:
In diversi punti del gioco potresti voler parlare con gli altri personaggi. Per far questo, camminaci semplicemente sopra. Se vogliono parlare con te, parleranno. Altrimenti potrai riprovare più tardi. Le cose di cui ti parleranno potranno essere diverse a mano a mano che andremo avanti nel gioco.

Mappe dei mondi
Per viaggiare da un'isola all'altra all'interno di un mondo utilizza le videate della mappa del mondo. Per viaggiare su una determinata isola, clicca semplicemente per un volta con il pulsante sinistro del mouse su quell'isola sulla mappa e la tua nave vi ci si dirigerà. Quando sarai lì, scendi dalla nave per esplorare l'isola cliccando ancora una volta sull'isola con il pulsante sinistro del mouse.

Barra di comando



a) **Heimdall** — Attivo (Non ombreggiato)

b) **Ursha** — Non attivo (Ombreggiato)
Clicca su ambedue i personaggi per attivarli. Un teschio indicherà che il personaggio è morto.
SOLO AMIGA: In queste caselle vengono utilizzati diversi simboli grafici per indicare che il personaggio è ferito/avvelenato).

c) **Accedere allo zaino** — Vai sulla videata degli oggetti per gli oggetti del personaggio attualmente attivo.

d) **Contatore d'oro** — L'oro in totale dei PERSONAGGI.

e) **Armi o magia** — Sposta l'azione Lanciare da proiettile a incantesimi di combattimento e viceversa. L'icona del pugnale indica che l'azione lanciare farà sì che venga utilizzata l'arma a proiettili, mentre una saetta indicherà che verrà lanciato un incantesimo di combattimento.

f) **Accedere alla barra dell'incantesimo** Per accedere alla barra di creazione incantesimo.

g) **Incantesimo attualmente selezionato** Le 4 rune indicano che l'incantesimo pronto ad essere utilizzato.
Cliccaci per una volta con il pulsante sinistro del mouse per lanciare un incantesimo SE l'incantesimo non è un incantesimo di combattimento.
SOLO PC: Cliccaci con il pulsante destro del mouse per scorrere i diversi incantesimi preparati.

h) **Incantesimi attualmente attivi** Se, per esempio, viene utilizzato un incantesimo scudo, per il periodo in cui l'incantesimo sarà attivo verrà mostrato il simbolo di uno scudo. I simboli degli incantesimi attivi sono:

These symbols,once on screen,mean that you have a active spell working.
(See control bar sheet for where they're used in game)

1 PROTECTION
2 MAGIC UP
3 POWER UP
4 PROTECTION FROM POISON
5 " " FIRE
6 " " MAGIC

Tutti questi simboli appariranno solo per un breve periodo di tempo e il simbolo scomparirà quando l'incantesimo sarà terminato.

i) **L'indicatore Ro'geld**

Questo simbolo indica all'incirca la distanza che ti separa dal Ro'geld più vicino. Cambierà colore in base alla distanza dal Ro'geld. Quando sei molto lontano dal Ro'geld, sarà nero e utilizzare la magia sarà difficile e costoso. A mano a mano che ti avvicinerai il Ro'Geld diventerà prima blu, poi rosso ed infine viola. Il viola indica che il Ro'Geld si trova molto vicino e qui la magia sarà più facile e meno costosa del solito. Il rosso indica all'incirca le condizioni normali della magia.

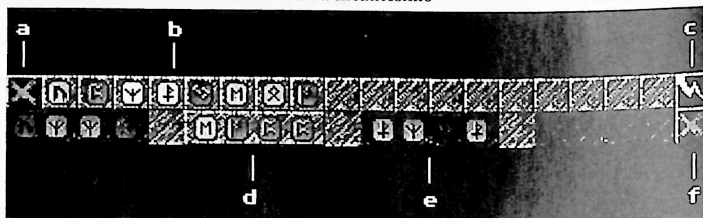
j) **Barra della salute**

La lunghezza di questa barra indica lo stato di salute del personaggio attualmente attivo. **SOLO PC:** la barra diventerà verde se il personaggio sarà avvelenato.

k) **Barra Mana**

La lunghezza di questa barra indica la mana del personaggio attualmente attivo.

Barra incantesimo



a) Uscita: dopo aver finito di preparare i tuoi incantesimi, cliccaci sopra per ritornare sulla barra di comando.

b) Rune: in queste caselle verranno posizionate le rune che troverai nel corso del gioco. Clicca per una volta con il pulsante sinistro del mouse su una runa per posizionarla nella casella libera dell'incantesimo attualmente selezionato.

c) Lanciare incantesimo: clicca per una volta con il pulsante sinistro del mouse per lanciare l'incantesimo attualmente selezionato SE non è un incantesimo di non-combattimento.

La seconda riga della barra degli incantesimi è dove creerai gli incantesimi. Ci sono 4 caselle degli incantesimi nelle quali potranno essere conservati gli incantesimi. Gli incantesimi non attivi sono ombreggiati mentre l'incantesimo attivo non è ombreggiato. Per selezionare un incantesimo come incantesimo attualmente attivo, cliccaci sopra per una volta con il pulsante sinistro del mouse. Per selezionare una casella di un incantesimo E allo stesso tempo cancellarne il contenuto, cliccaci sopra per una volta con il pulsante destro del mouse. Durante il gioco incontrerai diverse combinazioni di rune che ti permetteranno di lanciare dei nuovi incantesimi. Potrai anche provare a fare degli esperimenti combinando le rune tra loro, ma stai attento perché alcuni incantesimi

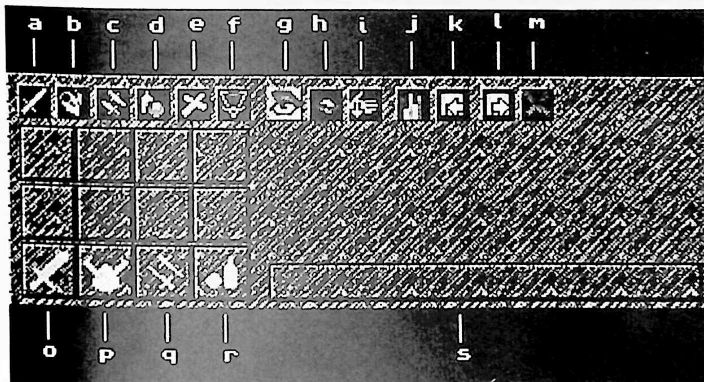
potrebbero produrre degli effetti negativi se non sarai abbastanza bravo nel lanciarli e perché alcune combinazioni di rune potrebbero produrre degli effetti imprevedibili.

d) Incantesimo attivo. Questo è l'incantesimo che verrà visualizzato sulla barra di comando.

e) Incantesimo non attivo.

f) Cancellare la casella incantesimo. Cancella la casella dell'incantesimo attualmente selezionata. Utilizzala nel caso in cui tu abbia commesso un errore nel creare un incantesimo o se avrai semplicemente bisogno di spazio per un nuovo incantesimo.

Videata degli oggetti



Attività generali

Per eseguire delle azioni con l'oggetto visualizzato innanzitutto devi 'raccoglierlo' con il cursore. Quando un oggetto viene 'raccolto', nella casella 's)' apparirà il suo nome.

Quando il cursore è posizionato sopra la casella di un oggetto, i tasti del mouse eseguiranno le seguenti azioni:

Cliccare per una volta con il pulsate di sinistra:

Raccogliere' TUTTI gli oggetti di una casella piena O 'Abbandonare' TUTTI gli oggetti 'raccolti' nella casella vuota O scambiare TUTTI gli oggetti 'raccolti' con tutti gli oggetti in una casella piena.

Cliccare per una volta con il pulsante destro:
Raccogliere' UNO degli oggetti di una casella piena O 'Abbandonare' UNO degli oggetti 'raccolti' in una casella vuota.

Per scambiare gli oggetti tra i personaggi, 'raccoglili' con il cursore e clicca per una volta con il pulsante sinistro del mouse sull'icona del personaggio della barra di comando per l'altro personaggio.

Per accedere agli oggetti dell'altro personaggio mentre sei sulla videata degli oggetti, clicca semplicemente sull'icona del personaggio e accederai al suo zaino. N.B. Questo è l'unico modo per accedere agli oggetti di un personaggio morto.

Selezionare la categoria degli oggetti visualizzati

Le icone dalla 'a)' alla 'f)' selezionano la categoria degli oggetti visualizzati nelle caselle degli oggetti. Per selezionare una categoria, clicca per una volta con il pulsante sinistro del mouse sull'icona della categoria richiesta.

a) **Armi per combattimento corpo a corpo.**

b) **Corazza.**

c) **Armi da getto (compresi gli archi).**

d) **Un po' di tutt:** (Cibo, bevande, oggetti vari e frecce).

e) **Simboli sacri degli dei:** Talvolta nel corso della tua missione questi oggetti potranno esserti di aiuto oppure potranno essere utilizzati per uso generale (es: con il martello di Thor potrai creare degli incantesimi di lampi molto più facilmente).

f) **Talismano:** Quando l'avrai trovato potrai attraversare le altre porte della Sala dei Mondi.

Le icone dalla 'g)' alla 'i)' funzionano quando hai 'raccolto' un oggetto con il cursore. Vengono tutte utilizzate cliccando per una volta con il pulsante sinistro del mouse.

g) **Esaminare:** una descrizione dettagliata dell'oggetto raccolto apparirà nell'area qui sotto.

h) **Mangiare o bere l'oggetto:** 'raccolto' per guadagnare forza e/o mana.

i) **Abbandonare un oggetto:** il personaggio abbandona l'oggetto attualmente 'raccolto'.

j) **Dati:** i dati sull'energia attuale del personaggio (es: forza, capacità magiche, etc.) sono visualizzate nell'area qui sotto.

k) **Salva:** la tua posizione attuale nel gioco.
AMIGA: devi avere un dischetto separato formattato con il nome H2save.
Se stai giocando da un disco fisso, il gioco ci verrà salvato automaticamente.
PC: gioco salvato automaticamente sul disco fisso.

l) **Caricare:** gioco precedentemente salvato.

m) **Uscita:** quando avrai terminato di sistemare il tuo zaino e sarai soddisfatto delle armi scelte etc., clicca qui sopra per ritornare sul gioco.

Equipaggiare gli oggetti da utilizzare.

Le 4 caselle da 'n)' a 'r)' sono quelle in cui posizioni gli oggetti di una determinata categoria che vuoi vengano utilizzati dal personaggio.

n) **Arma da combattimento corpo a corpo:** Il personaggio utilizzerà quest'arma per combattere.

p) **Corazza:** La corazza che si trova qui sarà quella che verrà attualmente indossata dai personaggi e contribuirà a difenderli cercando di minimizzare i danni

q) **Armi da getto:** QUALSIASI cosa venga posizionata in questa casella potrà essere lanciata utilizzando l'azione lanciare proiettile. Potrai lanciare i proiettili e un po' di tutto.
Eccezione: per utilizzare arco e frecce, equipaggia l'arco in questa casella e le frecce in quella degli oggetti generali.

r) **Di tutto un po':** Gli oggetti che si trovano qui, nel corso del gioco, possono essere offerti a personaggi diversi da quelli del giocatore utilizzando l'azione premere/dare quando attivate.

Negozi

Durante il gioco troverai dei negozi nei quali potrai comprare o vendere merce. Quando entrerai potrai scegliere tra due aree. A destra si trova il bancone principale dove si acquistano gli oggetti, mentre a sinistra si trova il bancone più piccolo dove si vende la merce.

Come acquistare merce

Se vuoi acquistare della merce, cammina verso una delle tre sezioni del bancone a destra della porta. Queste sezioni sono:

a) Armi	(Una spada viene mostrata davanti al bancone)
b) Un po' di tutto	(Un barattolo)
c) Magia	(Una pergamena)

A seconda del tipo di merce che desideri, devi avvicinarti alla relativa area; es: se vuoi una spada, ti avvicinerai all'area delle armi.

Il 'negoziante' ti verrà incontro e apparirà una videata nella quale verrà mostrata la merce che il negozio ha in magazzino per quella sezione. Utilizzando le frecce in su ed in giù, potrai scorrere la merce attualmente in magazzino nel negozio. Il prezzo per unità della merce verrà visualizzato sotto ogni oggetto. Per compiere un'azione con un oggetto, come prima cosa dovrai raccoglierlo utilizzando il cursore (funziona come per esaminare il contenuto del tuo zaino sulla videata degli oggetti). Dopo aver 'raccolto' un oggetto, potrai esaminarlo cliccando per un volta con il pulsante sinistro del mouse sull'icona dell'occhio. Per acquistare un oggetto, clicca semplicemente sull'icona del personaggio che desideri entri in possesso dell'oggetto, o degli oggetti, e SE avrai abbastanza oro a tua disposizione, questo verrà dedotto dai fondi dei tuoi personaggi e l'oggetto, o gli oggetti, verrà aggiunto allo zaino del personaggio selezionato.
IMPORTANTE: il personaggio deve avere una casella dello zaino disponibile del tipo richiesto, nella quale posizionare l'oggetto, o gli oggetti.

Come vendere la merce
SE vuoi vendere la merce per racimolare dell'oro o semplicemente perché non ti è utile, vai verso il bancone sulla sinistra del negozio. Un 'negoziante' sarà lì ad aspettarti. Quando ti ci avvicinerai, apparirà una finestra diversa che mostrerà il contenuto dello zaino. Le icone in cima alla videata sono le stesse della videata degli oggetti e consentono di accedere ai diversi tipi di oggetti che si trovano nel tuo zaino.
Sotto ogni oggetto si trova il prezzo per unità che il 'negoziante' ha intenzione di pagare per gli oggetti che vuoi vendere. Se vuoi vendere degli oggetti, come prima cosa dovrai raccoglierli con il cursore e quindi cliccare una volta con il pulsante sinistro del mouse sull'icona vendere. L'oggetto scomparirà e la relativa somma di oro verrà aggiunta ai fondi a disposizione dei tuoi personaggi.

Quando avrai finito di vendere oggetti, clicca fuori dalla finestra utilizzando l'icona uscita.

Mucchi di preziosi

Nel corso del gioco incontrerai dei mucchi di preziosi che stanno ad indicare che lì si trova più di un oggetto. Quando ci andrai sopra o gli raccoglierai, si aprirà una finestra molto simile alla videata della vendita del negozio, solo che sotto ogni oggetto non verrà indicato nessun prezzo. Se ci sono più di nove oggetti, potrai scorrere gli oggetti su e giù utilizzando i tasti freccia. Per selezionare gli oggetti o per offrirli ad un determinato personaggio dovrai seguire la stessa procedura utilizzata nel negozio sulla videata per l'acquisto (solo che questa volta non ti costeranno niente!).

TITOLI

Design	The 8th Day Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Grafica	Jerr O'Carroll
Programmazione Amiga	Ged Keaveney
Programmazione PC	Dave Keogh
Musica ed effetti sonori	Martin Iveson/Nathan McCree
Manuale	Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Impaginazione manuale	Adrian Smith
Prodotto da	Jeremy Heath-Smith

Si ringraziano in modo particolare...

Catering	Sharon O'Carroll
Coordinatore	Paul 'Bull' Bolger
Trasporto	Cassandra '6-punti' Brown
Riprese	Mick e Pen
Cascatori	Rick, Rick, G, Al, Nick e Ed
Team (UK)	Trish e Paul
Team (Oz)	Peggy e Connor
Sottotitoli	Spencer e Jenny
Doppiaggio	Harley e Suzie
Addestramento animali	Ray e Kerry
Elettricista	Ann Roys
Supporto medico	Kath e Martin
Produttori artistici	Mamma e Papà
Ricerche	Snorri Sturlsson
Casting	The First Stone
Manichini	Darren, Troy, Jamie e Davie

Si ringrazia... Mark Watson per aver decodificato alcuni segreti dell'Amiga OS.

Basato sull'autobiografia di Odino, il padre di tutti gli dei.

Riprese effettuate in Islanda.

Gli attori di questo gioco sono degli sprite professionisti con alle spalle anni di esperienza nel morire inutilmente. Non provate ad andare a Asgard senza il permesso dei vostri genitori.

Tutti i personaggi di questo gioco non sono immaginari (I creatori del gioco sperano che non esistano e comunque...Gloria ad Odino, il signore di Valhalla.





55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511.